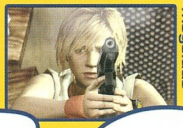
MAX PAYNE 2
FALL OF MAX PAYNE

teljes guide

SILENT HILL 3



megoldás

PRINCE OF PERSIA
SANDS OF TIME

tippek

AJÁNDÉK STRATÉGIAI JÁTÉK:

CD GAMES

2003/6 - DECEMBER ▫ 2 CD ▫ ÁRA: 1195 FT

DUPLA OLDALSZÁM VÁLTOZATLAN ÁRON!

10 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Prince of Persia: SoT
- Sim City 4: Rush Hour
- Max Payne 2
- Homeworld 2
- Commandos 3
- Silent Hill 3
- XIII
- Halo
- C&C: Generals ZH
- Freedom Fighters

BEMUTATÓK:

- Panzers
- Far Cry

TELJES JÁTÉKOK:

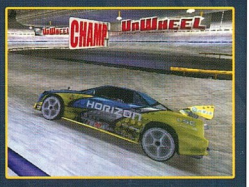
Jagged Alliance 2
Bloodrain ▫ CaveShip
Head over Hells ▫ Conan
Steel ▫ FXBall ▫ Megabot
Funny Furries

DEMO, VIDEO:

Dominion 2 ▫ Fifa 2004
Contract Jack ▫ UT 2004
Broken Sword 3 ▫ Rebel Ti:
CS: Condition Zero

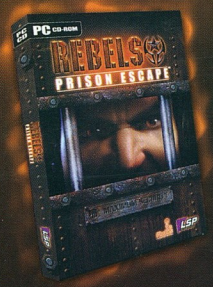
EXTRA AJÁNLATUNK:

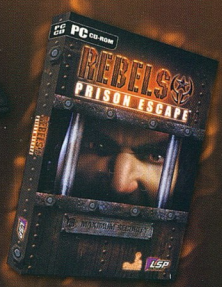
HL - Bloodlines v2
Box of 1000 Babes
UT2003 - UnWheel
Dungeon Maker
Game Collector



9 771586 973000 00306

CD GAMES – SZUPER ELŐFIZETŐI AKCIÓ





REBELS

PRISON ESCAPE™

AKCIÓ

Ha most előfizettek a CD GAMES-re, akkor nem kisebb nevet mint a REBELS-t adjuk az előfizetéshez ajándékba.
A program teljesen magyar nyelvű, ami nem is csoda, hiszen a Philos Laboratories fejlesztette 2003-ban!

Hogy tovább fokozzuk az élvezetet az előfizetői csomagot az alábbiakkal egészítjük ki:

3 szuper poszter a legmenőbb játékokkal

és természetesen minden új előfizetőnek a REBELS játék!!!

ECOBIT

CD GAMES akciós előfizetés (12 szám) - 13.140 Ft
Egy számot így 1.095 Ft-ért kapsz meg a teljes 1.195 Ft-os ár helyett,

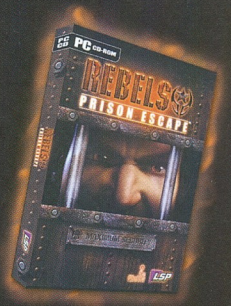
no meg megkapod a 7.000 Ft-ot érő REBELS-t, hogy a poszterekről már ne is beszéljünk.

Levélben érdeklődsz: 1325 Bp. Pf.: 214

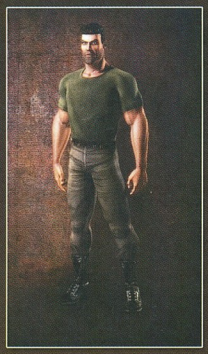
Telefonon kérsz csekket: 06-1-369-2479/130
vagy 06-1-370-4076/130

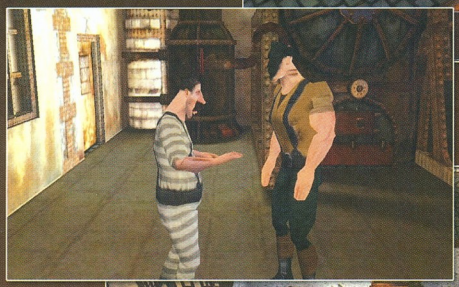
E-mailt dobsz: cdgames@cdgames.hu

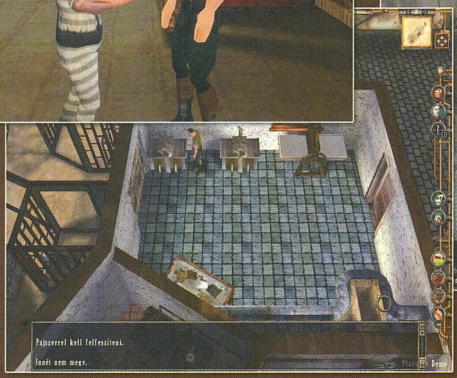
Ne feledd, az akció csak 2003 december 31-ig tart, ha nem akarsz lemaradni róla, akkor igyekezned kell!



REBELS
szuper stratégiai játék







Sziasztok!

Igencsak nagy változások történtek az utóbbi időben a házunk táján, aminek kézzelfogható nyomait láthatjátok a lapban. A szűkre szabott 48 oldalunkat 84-re!! duzzasztottuk, ami egy kicsit megterhelő lépés volt számunkra (*sok számjegyű nyomdaszámlánkat tengerparti nyaralásra cserélnénk, az év üzlete jeligére a szerkesztőségbe..*) , de mindenképpen többet szerettünk volna nyújtani nektek, így ezentúl több játékról és még részletesebben tudunk beszámolni.
Árat nem emeltünk, de reméljük, hogy mostantól nemcsak a régi, hűséges rendszeres olvasóinkat, hanem sok új olvasót is üdvözölhetünk a bevezetőben, s akkor biztos nem növekszik a lap ára, csak az oldalszám és a színvonal.

Kicsit változott a tartalom, ezentúl rövidebb, tippek-trükkök stílusú írásokkal is találkozhattok olyan programokról, melyek vagy nem érdemlik meg a teljes végigjátszást, vagy utolsó percekben estek be a szerkesztőségbe. Erre konkrét példát is tudnánk mondani, hiszen a Prince of Persia 4 oldalát az utolsó pillanatban tudtuk becsúsztatni a lapba. Ha már a tartalomról beszélünk, akkor szóljunk néhány szót a most tesztelt játékokról. Minden kategória képviseltette magát a hónapban, szinte csak nagy nevekkel teltek meg oldalaink, de ez nem is csoda, hiszen ez az év végi nagy hajrá. Igazándiból nem is lehet rangsorolni a játékokat, egyértelműen az utóbbi időszak legjobb válogatása került be a magazinba.

Apróbb változásokat a CD mellékleteken is tapasztalhattok, új menüpontok tűntek fel a tartalomban, lassan már tényleg át kell rendeznünk, az átláthatóság növelése érdekében. Mostani teljes játékunk is abszolút klasszikusnak számít, hiszen a Jagged Alliance 2 annak idején sok trófeát begyűjtött a stratégiai játékokat értékelő szaksajtótól.

Egyszóval zajlik az élet, reméljük tetszenek a változások, s nagyon szeretnénk, ha jövőre minél többen velünk tartanátok! Kellemes időtöltést kívánunk legújabb számunkhoz.

TEDDY

TARTALOM

Bemutatók

4 Panzers
50 Far Cry

Végigjátszások, Guide-ok

8 Pokoli Szomszédok
12 Homeworld 2
20 Freedom Fighters
28 C&C Generals: Zero Hour
34 Max Payne 2
42 XIII
52 Halo
68 Silent Hill 3

Tippek, trükkök

60 Sim City 4: Rush Hour
74 Commandos 3
78 Prince of Persia: Sands of Time

A CD GAMES következő száma 2004 január végén jelenik meg, teljes játékunk pedig az Emergency - Fighters for Life nevű akciójáték lesz, melyet teljesen magyar nyelven fogunk elétek tárni.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913
e-mail: cdgames@freemail.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Kossuth Nyomda

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon: XIII

AZ EMBERISÉG SORSA A TE KEZEDBEN VAN

TERMINATOR® 3
WAR OF THE MACHINES™

EMBER A GÉP ELLEN, TÖBBJÁTÉKOS AKCIÓ AKÁR 32 JÁTÉKOSSAL ONLINE MÓDBAN

16+
www.pegi.info

WWW.T3WAR.COM

PC CD-ROM

INTERMEDIA

CLEVER'S

POWERED BY gamespy

ATARI

Terminator® 3: War of the Machines™ © 2003 Atari, Inc. & IC Video LLC. All rights reserved. Developed by Clever's Games KFT.
Terminator® used under license TM © 2003 IMF International Medien und Film GmbH & Co. 3 Produktions KG. The Ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.
All other Trademarks are the property of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

CODENAME: PANZERS

Csupán két esztendő telt el azóta, hogy Acélagyar tábornok hadba vezette süldőit a nyuszkók ellen, és a S.W.I.N.E. ezzel messzebbre jutott, mint legnépszerűbb királyunk, Mátyás, hisz utóbbi csak Bécs kapuit döngette, míg a honi ipar prominens képviselője a tengerentúli piacokon is tarolt rendesen. Átlagon felüli grafika, remek taktikai elemek, és poéndús akció garantálta a sikert. A recept most kissé megváltozik, a humán önpusztítás egyik legékesebb példáját, a második világháborút veszi górcső alá a Stormregion. A szitu ugyan kevésbé vicces, helyette a realizmus puha védőszárnyai takargatják a hadviselő feleket...

A CDV régóta patronálja a világégést felölelő cuccokat, gondoljunk csak a Sudden Strike-ra, vagy a Blitzkriegre, tehát mondhatni tele a padlás Karlsruhe-ben, s így a Panzers ott csupán egy n+1. RTS lehetne, már ha követné a jól bevált koncepciót, ám ahogy a Stormregionnál fogalmaznak, ez a játék lesz majd az "arany középút" a csont-stratégiák és az akció-orientáltabb darabok között. Már az is élményszámba megy – csipetnyi szerepjáték-fűszerezés -, hogy a küldetéssorozatoknál egy-egy hős emelkedik ki a szürke tömegből, és in-game videókon keresztül kísérhetjük majd végig, ezen közvetlenül irányítható emberkék II. világháborús pályafutását.

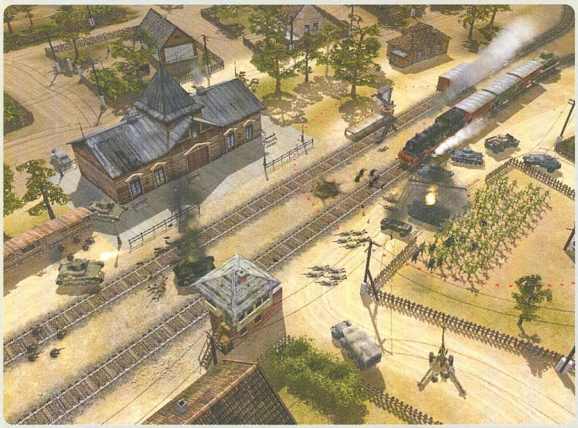
Német oldalon a Blitzkrieg kezdeti sikerei ragadták meg az alkotók fantáziáját, így ott lehetünk Lengyelország és Franciaország lerohanásánál, együtt száguldhatunk a végtelen orosz sztyeppéken viharként végigsöprő tankoszlopokkal, majd el kell viselnünk Sztálingrád kudarcát. Szövetséges részről a Call of Duty kapcsán éppen aktuális, a D-napot megelőző deszantműveleteket vehetjük szemügyre egészen más szemszögből, aztán ledobnak Montgomery Market-Gardenjének véres forgatagába, és végül lökhárítóként funkcionálunk Hitler kétségbeesett, utolsó próbálkozásánál az Ardennekben. Az oroszok szigorú védekező harcai után, Sztálingrád és Kurszk nem mindennapi stációinál időzünk el, majd jön hazánk második "felszabadítása" (reméljük, ezúttal nem kell megünnepelni április 4-ét), Budapest ostroma, valamint a "Tavaszi ébredés" a Balatonnál, a nagy finálé pedig a Vörös Hadsereg tovább nyomul egészen Berlinig. A három kampány egyébként cirka 30 lineáris küldetést ölel fel, elég tisztességes játékidőt biztosítva.

A látványt a S.W.I.N.E.-ban vitézkedő GEPARD engine hajtja, mely ugyebár messze túlszárnyalja mind a Blitzkrieg, mind a Sudden Strike lehetőségeit, gondolok itt arra, hogy az izometrikus terepábrázolás taktikailag nem ér fel a full 3D-s koncepcióval. A répaföldeket mesés keretbe foglaló "csodahajtányba" az időközben megjelenő új technológiák szorgalmasan implementálva lettek, a végeredmény, pedig lenyűgöző. A legutolsó videófájl sarkába nem véletlenül kellett odabiggyeszteni az "in-game" címkét, ugyanis az állomásra berobogó gőzmozdony, és a város felett átsüvítő bombázók képeinél akár a prerendereltség gyanúja is felmerülhetett volna. Nem szeretnék ódákat zengeni a különböző éghajlati viszonyokat, a napszakok és az időjárás változását nyomon követő képekről, inkább azon álmok beteljesülését emelném ki, amelyek régóta hiányoztak a II. világháborús stratégiákból, példának okáért a fák, kerítések, lámpaoszlopok végre úgy hajlanak a lánctalpak alá, ahogy kell. További öröm, hogy az épületekbe, bunkerekbe behajtható a gyalogság (a' la Close Combat, egyszintnyi belső térábrázolás garantált), a bokrok kitűnő fedezékül szolgálnak a mesterlövészeknek, a robbanások, pedig mintha a Ryan közlegény megmentésében vándoroltak volna át.

A külcsínhez megfelelő tartalom társul majd, járművek terén a legnépszerűbb páncélosok, önjáró lövegek, dzsipek, teherautók, tüzérségi és légvédelmi csöves fegyverek (vontatott, vagy akár rögzített kategóriában), vadász- illetve zuhanóbombázók, és még ki tudja mi minden nem került be a kelléktárba. A gyalogos egységeket rajokba sorolva vonszolhatjuk elő tíz különböző fegyvernemmel felszerelve, a népszerű tankelhárító, lángszórós osztagoknak és a mesterlövészeknek persze lebetonozott hely jutott a repertoárban. Az AI meglehetős ügyességgel mozgatja ezeket az egységeket, legalábbis az információk szerint egy valóban átgondolt és ötletes sémát dolgoztak ki, hogy a túlerő és morál kérdését összhangba hozzák, gondoskodjanak az utánpótlásról, a különböző fegyvernemek rendes összehangolásáról, és a tartalékerők helyes átcsoportosításairól a gépi oldalon is. Ami a saját lehetőségeinket illeti, a tapasztalat erejében bízhatunk leginkább, hisz egységeink a fegyverek kezelésében megszerzett jártasságukat, egyéni képességeiket magukkal hurcolják a következő pályára. A gyalogosok "automata" reakcióira is érdemes lesz odafigyelni, hisz tekintetükkel követik a felettük áthúzó repülőgépet, majd látva, hogy az égről nem a Télapók potyognak, mindenki a vízszintes pozíciót választja (bármilyen vészhelyzetre hasonlóan reagálnak), óvatos előrenyomulásra épített stratégiánk esetén kihasználják a terep adottságait, a felmorzsolódás veszélyében, pedig szintén egy emberi tulajdonság kerül előtérbe: a jól bevált futás, és vele járó irányíthatatlanság.

- **CD Link: Háttérkép**
- **Fejlesztő: Stormregion**
- **Kiadó: CDV**
- **Megjelenés: 2004-I. félév**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.panzers.de/**

A termék nevéből kiderül, hogy azért a főszerepet itt is a páncélosok játszzák. Az inkább populáris típusokban jeleskedő arzenál a németekkel szemben a szövetségeseknek okozza a legtöbb gondot. A két fél közti



minőségi szakadékot bölcs előrelátással a valóságot másolva küzdötte le a fejlesztőgárda, ugyanis a rakétákkal szerelt

vadászgépek nélkül katasztrofális veszteségeket szenvedne a normandiai előrenyomulás (bizonyára hallottátok már Villers-Bocage történetét, ahol Wittmann Tigrisei 29 angol tankot sütöttek negyedóra alatt ropogósra). Ha "forró" a helyzet, tüzérségi támogatást kérhetünk, sőt nehézbombázókat is, és mivel az engine adta szabadság lehetővé teszi, gyakorlatilag teljes városrészeket lehet visszafejleszteni a kőkorszakba.

De visszatérve a vasskatulyákhoz, szóval a páncélvédettség értékeket gondos tanulmányozás után építették be, így nem fordulhat elő, hogy egy Sherman szemből átlyukassza a Tigris 100mm-es döntött páncéllemezét, persze vice versa a "Tommysütőnek" becézett amerikai haditermék a 88-as ágyú legkisebb cincogásától ha-

nyatt dobja magát. Egy szimpla és egyszerű paranccsal még közelebb került a szívemhez a Panzers, ez pedig a tolató funkció, amely a legtöbb II. világháborús RTS-nél hiánycikk, holott minden egyes páncélozott egység legfontosabb ismérve, hogy a frontpáncél a legvastagabb, míg a hátsó traktus és a tető jelenti a kritikus pontokat, tehát rükvercben kivédhető az a lassú 180 fokos kanyar, mely máshol nyomdafestéket nem tűrő megnyilatkozásokat csal ki belőlünk. Az ellenséges tankok egyébként elfoglalhatóak, ezt bízvást a lángszórósainkra testálhatjuk, hiszen a felhevített acélt villámgyorsan elhagyja a kezelőszemélyzet, minek utána már csak saját katonáinkat kell beütetni a kihűlés után. Az oroszok a nemzeti hagyományoknak megfelelően a felmelegítést végezhetik Molotov-koktéllal is.

A harci tevékenységek éles begyakorlása közben az eddig pusztán töltelékanyagnak adagolt gyalogság (a Panzersban egyetlen lövés még nem a vég, és így már lehet rájuk építeni hosszabb távú taktikát) nem csak a négy fegyverkezelési jártasságban fejlődhet, de hasonlóan a S.W.I.N.E.-hoz, extra kellékeket /például aknakereső, kézigránát/ rendelhetünk hozzájuk. A Combat Mission egy régi alaptulajdonsága is bekerül, ez pedig a hallás, azaz, ha a sövény túloldalán jármű közeledik, és a line of sight kizárja a tiszta rálátást, akkor is kapunk róla némi információt, csak épp a közelben fülelőktől függ, hogy mifélét. Egy újoncnak maximum annyi észrevétele lesz, hogy közeledik valami, ám a rutinos, harcedzett veterán nem csak azt mondja meg, hogy egy Wespe önjáró löveg dübörög, de tisztán hallja még a bal féltengely kopogását is. A látás, mint fő érzékszerv, pedig az időjárási elemek befolyása alá került, ha csak az úgy nevezett Strongpoint-rendszer segítségével nem jutunk egy kis extra előnyhöz. Ebben a rendszerben bizonyos helyek, mint a fedezékek védelmi bonuszt, míg a harangtorony-sniper kombináció sasszemet eredményez.

A CDV látva a csapat meggyőző E3-as szereplését néhány plusz hónap fejlesztési bónusszal jutalmazta a készítőket, így nyugodtak lehetünk, hogy a nyolcszemélyes, kooperatív játékmódokat is felvonultató multiplayer alaposan ki lesz dolgozva. A többjátékos kategóriában egyébiránt megtalálható a hagyományos Deathmatch mellett a Kill The Leader és a Hold The Line opció is. A várható megjelenés időpontja, pedig 2004 tavaszára (április környékére) esik, csak bírjuk kivárni...

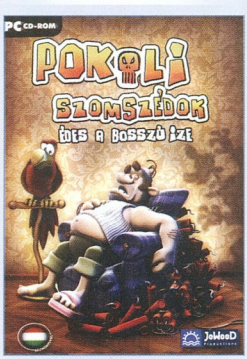
TT

POKOLI SZOMSZÉDOK

A Joowood idén nyáron megjelent játéka igényes kivitelezésével, humorával, hangulatával sokunkat megfogott. Dicséretes gyorsasággal készült el hozzá a magyar verzió, és bár már megjelenés előtt áll a második rész, úgy éreztük, helye van egy végigjátszásnak – annál is inkább, mivel 100%-ra hozni a játékot elég trükkös, jelen végigjátszás erre koncentrál.

Elkészítésekor a hazai változatot vettem alapul, így minden berendezési és használati tárgy az ottani nevén szerepel. Az oktatópályát természetesen kihagytam, hiszen az elég egyértelmű, és mivel ebben a játék mechanizmusáról mindent meg lehet tudni, ezzel sem rabolom a helyet és az időt.

- **CD Link: Savegame, Screensaver, Trainer, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Jowood**
- **Kiadó: Jowood**
- **Megjelenés: 2003-Szeptember-22**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap:http://www.neighbours-from-hell.com/**



AZ ELSŐ ADÁSIDÉNY
1. epizód - Az első tréfa
Min. nézettség: 50%;
Adásidő: 05:00; Csínyek: 4

Túl nagy a csönd a szomszédnál – csak nem a csajokat lesi az ablakból?! A jó erkölcs nevében, előre! Kezdjük a bejárati ajtóhoz közeli komód kirámolásával, vedd ki belőle a rottyantópárnát. Ezután irány a fürdőszoba, az orvosságos szekrényben találsz egy pillanatragasztót. A nappaliban várd meg, míg a szomszéd elhagyja a konyhát, ekkor használd a ragasztót a kukkeren, a frigóból halászd elő a tojást és tedd be a mikróba, majd menj vissza az előszobába. Amint áldozatod belép a konyhába, te rohanj be a nappaliba, köss csomót a tévéantennára, végül tedd a rottyantópárnát a feljébe. Sétálj vissza az előszobába, élvezd a műsort, és örülj a 100%-nak!

2. epizód - A vasárnap tévénap!
Min. nézettség: 55%;
Adásidő: 05:00; Csínyek: 6

Tipikus vasárnap: a szomszéd a tévét bámulja, csak néha áll fel, hogy egy újabb adag sört magához vegyen. Mozgassuk meg, szigorúan egészségügyi okokból, persze…
Az előszoba átmenetileg biztonságos övezet. Vedd ki a fűrészt a fiókos szekrényből, a hashajtót a fürdőszobai szekrényből, és ha már itt vagy, vágd zsebre a vécépapírt is a klotyó mellől. Sétálj vissza az előszobába, várd meg, míg üres lesz a konyha, majd gyorsan menj fel, öntsd bele a hashajtót a sörökbe, kapd ki a tojást a frigóból, és irány vissza az előszobába. Amint a jóember begyűjti a folyékony kenyeret és ismét szabad a pálya, told a tojást a mikróba. Várd meg, míg a hashajtó megteszi hatását - amint a szegény ember berombolt a vécébe, séta a nappaliba, fűrészeld el a fotel lábait (még ha ezt díványnak is fordították…), és a már megszokott módon bogozd össze az antennát. Áldozatod a konyhán keresztül fog visszatérni, tehát amint ő ott van (és nekiáll kipucolni a mikrót), te menj le a fürdőbe, tömd el a vécét az ő papírjával, majd az előszobai gardróbban várd meg megérdemelt 100%-od.

3. epizód - Szülinapi meglepi
Min. nézettség: 60%;
Adásidő: 05:00; Csínyek: 6

A szomszédnak szülinapja van. Magányosan ünnepli szegény, dobjuk fel egy kicsit a parti hangulatát! Egy kis villámrajtra lesz szükség, mert szomszédod sűrűn feltűnik az előszobában. Rámold ki a komódot: találsz petárdát, egérfogót, filctollat, utóbbit rögtön használd is anyuka bájos portréján, majd rohanj a fürdőbe, a mosdó mellől kapd fel a szappant, ezt rakd a padlóra, a vécépapírt pedig tömd be a klotyóba. A nappali szerencsére most nyugis hely, itt megvárhatod, míg áldozatod lemegy a leveleiért, ekkor tűz a konyhába, és hamar zsebre vágva a tojást a frigóból, rohanj vissza a nappaliba. Várd ki az újabb postabontást, ekkor tojás a mikróba, petárda a tetején álló gyertyásdobozba, te pedig vissza a szobába. Ha embered elkezdi renoválni a konyhát, te máris siethetsz az előszobába, és beteheted az egérfogót a postaládába - ezután más dolgod nincs is, mint a szekrényben kivárni a 100%-os sikert.

4. epizód - Az élet (nem) egy habostorta
Min. nézettség: 65%;
Adásidő: 06:00; Csínyek: 7

Szomszéd úr tollászkodik és torkoskodik, kavarjuk fel egy kicsit az állóvizet! Ürítsd ki az előszobai komódot (filctoll, pillanatragasztó), majd foszd ki a fürdőszobát is: szappan, vécépapír, az orvosságos szekrényből a borotvahab és a hajnövesztő szer. A nappali ismét megfelelő hely a bújócskára, várd ki, míg üres lesz a konyha, ekkor tojást ki a frigóból, a tejszínhabot cseréld le a borotvahabra, majd a szobán át irány a fürdő. Sűrű, gyors akciók jönnek: szappan a padlóra, papír a klotyóba, pillanatragasztó a kádon álló (bal oldali) arcszeszbe, hajnövesztő a mellette jobbra található dezodorba. Siess vissza a nappaliba, amint üres a konyha, mehet a tojás a mikróba, végül az előszobában jöhet anyuka kipingálása, és a szekrényben a 100% kibekkelése.

5. epizód - A bosszú is egy sport
Min. nézettség: 70%;
Adásidő: 06:00; Csínyek: 8

Elég trükkös pálya, ráadásul nagyon ki van számolva az idő. Szomszéd úrnak átlagos napja van, virágot ápol és klímpírozással veri fel a környék nyugalmát. Ez nem maradhat megtorlatlan! Első lépésként kapd

fel a tekegolyót a fiókos szekrény mellőli táskából, majd a filctollat is a fiókból. Irány a fürdőszoba, a szokásos szappan és papírgyűjtés, majd futás fel a nappaliba, a két ajtó közötti tartóról vágd zsebre a mobiltelefont, és a filctollal firkáld össze a kottát. Séta át a konyhába, a hűtőből vedd ki a tojást és a sajtot, előbbit jó szokásodhoz híven dobd be a mikróba, majd sétálj az ablakhoz, kattints a készletedben a fehér tekegolyóra, és a célkeresztet vidd az ablak alá. Amint berepül a focilabda, klikk rajta (ezzel lecseré-

led a golyóra), majd *nagyon gyorsan* rohanj le az előszobába. A filctoll még mindig használható - kenj némi sminket a mamára, adj némi aromát áldozatod kedvenc növényéhez a büdös sajt segítségével, majd irány a fürdőszoba. Klotyóba papírt, padlóra szappant, ezután ismét pokoli gyorsan fel a nappaliba. Vidd a kurzort a mobil fölé, *de még ne klikkelj rá!* Várd meg, amíg áldozatod az előszobában észreveszi az elcsúfított festményt; amint rátör a roham, használd a bunkofont, majd dőlj hátra, lehet mozizni és büszkének lenni a 100%-ra…

6. epizód - A higiénia-nap
Min. nézettség: 75%;
Adásidő: 06:00; Csínyek: 9

Az első szezon vége kegyetlen, de a neheze majd csak ezután jön. Szomszédod rádöbbent önnön büdösségére, így heves fürdőzésbe kezd, közben édességet majszolva nosztalgiázik a fotóalbumot lapozgatva – de rég is volt, amikor még anyuci fürdette őt! Rángassuk vissza a való világba a jóembert, de gyorsan!
Kis változás az eddigiekhez képest: amint tied a pálya, először a konyhába rohanj fel, a hűtőből vedd ki a tojást, a szemetesből az üres tejesüveget, ezután gyorsan vissza az előszobába, ürítsd ki a komódot (filctoll, pillanatragasztó, fekete cipőpaszta), és rejtőzz el a szekrényben. A szomszéd lejön, megengedi a fürdővizet, majd visszamászik a nappaliba, ekkor kell berombolnod a kádhoz, megtölteni az üres üveget fürdővízzel, és kipakolni a helyiséget: WC-papír, szappan, a kisszekrényben egy marék habfürdőgolyócska és egy üveg hajnövesztő szer, ezután nyomás vissza az előszobai szekrény oltalmába. Miután áldozatod megfürdött és visszatért a szobába, lépj ki a szekrényből, amint átmegy a konyhába, te menj a nappaliba, végül amikor ő lemegy az előszobába, irány a konyha. Tedd a tojást a mikróba, és cseréld ki a tejesüveget a fürdővízzel töltött üvegre. Amint embered ismét a nappaliban nosztalgiázik, te menj le és díszítsd fel anyuka képét, majd rohamléptekkel a fürdőbe, és jöhet ennek kipreparálása: szappan a padlóra, hajnövesztő szer a fürdővízbe, fekete cipőpaszta a kád mögött lógó törölközőre. Amint kész minden, fuss fel a nappaliba, az asztalon álló színes mézescsókot cseréld le a habfürdő-golyócskákra, és használd a pillanatragasztót a fényképalbumon. Várd meg, míg a fickó belép a fürdőbe, ekkor gyorsan fuss le, és rejtőzz el az előszobai gardróbban. A kis showműsor után, mely aztán jön, hogy áldozatod felért a nappaliba, te fuss be a fürdőbe, tömd el a vécét a papírral, és vedd birtokodba ismét az előszobai szekrényt, várd meg itt jól megérdemelt 100%-od.

A MÁSODIK ADÁSIDÉNY
1. epizód - Egy kis művészet
Anyuci kedvéért
Min. nézettség: 60%;
Adásidő: 07:00; Csínyek: 7

Kezdenek bonyolódni a dolgok – valószínűleg folyamatos zaklatásaid megunva a szomszéd élő riasztót vásárolt, magyarán a nappaliba beköltözött egy papagáj, „aki" éles rikácsolással hívja a gazdit, ha idegen garázdálkodik a szobában. Mellette csak osonva közlekedhetsz és ügykezelhetsz – a bal helyett a jobb egérgombot használva. Amúgy a kövér fickóból nemcsak az állatbarát, hanem a művészlélek is kitört, festeget, vázát korongol, emlékművet farag a keddes maméról, és nem átallja saját magát fotózgatni. Aljasságok egész tárháza kínálkozik!
Mesterkedéseidet kezd a komód kifosztásával (szerszámkulcs), majd gyűjts be egy marék rajzszöget a gardrób melletti üzenőtáblából, az ollót és a folttisztítót a fürdőszobai szekrényéből. Figyeld a szomszédot, amint átmegy a konyhába, te menj a nappaliba (itt még bal gombbal), majd jobb klikk a padlásszobán. Amint felértél, már lehet sietni: vágj zsebre egy kis adag magnéziumport az éjjeliszekrényről, majd villámsebesen kússz be az ágy alá. Ha embered kiért az erkélyre, te fuss le a nappaliba, majd innen lábujjhegyen át a konyhába. A mikró alatti szemetesből vedd ki a banánhéjat, ezután irány az előszoba, majd amikor áldozatod a konyhában ügyeskedik, siess a nappaliba, osonj fel az emeletre, és pihenj meg az ágy alatt. Várd meg, míg elkészül a fotó és szabad a terep, ekkor gyorsan ki az erkélyre, és lehet akcióznil: az olllóval vágd el a galamb „pórázát", kezeld le a festményt a folttisztítóval, majd vissza a szobába, szórj némi plusz adag magnéziumport a fényképezőgépbe (pontosabban a vakuba), és nyomás az ágy alá. Amikor szomszédod kilép az erkélyre (dühöngeni), irány a nappali, majd *jobb klikkel* helyezd el a banánt a padlón, és szintén egy jobbos akció a szobor előtt álló lábtámaszon. Még mindig jobbal irány a konyha – itt már ismét bátran ügyködhetsz: szórd a rajzszögeket a sámlira, és turbózd fel a dízelgenerátort a szerszámkulccsal. Siess le az előszobába, itt nyugodtan kivárhatod a 100%-os sikert.

2. epizód - Egy szép napos délelőtt
Min. nézettség: 65%;
Adásidő: 07:00; Csínyek: 6

No, ez már nagyon sarkos lesz, elképesztően ki van számítva az egész. A szomszéd növényt ápol és sütteti a sörhasát, nehogy már elkényelmesedjen, mozgassuk meg picit! Amint tiéd a pálya, rohanj fel a konyhába, a hűtőből kapd ki a mézet, a szemetesből a banánhéjat, majd le az előszobába, a komódból zsebre a koszos cipőkefét, és nyomás be a gardróbba. (Nagyon húzós menet!). Amint tiszta a levegő, szedd össze az üzenőtáblárol a rajzszögeket, és a fürdőben a mosdón lévő fogkefét cseréld le a cipőkefére. Amint a jóember a nappalibol elindul az emeletre, te is menj utána (a papagáj mellett persze osonva), és vágódj be az ágy alá. Ha kiment a hálóból menj az erkélyre, az ajtóval szemben találsz egy zsák virágföldet, markolj bele, öntsd a mézet a nyugágy mellett álló napozókrémbe, majd vissza a hálóba, kapd fel az éjjeliszekrényről a kiskulcsot, és vágta be az ágy alá. (Huh…)
Mihelyst embered kiért az erkélyre, osonj le az előszobába, a kulccsal nyisd ki az orvosságos szekrényt, és vedd ki belőle a gyomirtót. Most megint a szokásos menet: várd meg, amikor a szomszéd kilép a nappaliból az emeleti ajtón, menj fel osonva a hálóba, és be az ágy alá. Ha eltűnt áldozatod a színről, újabb gyors akciók: szórd a rajzszögeket a kempingszékre, csukd össze a napernyőt, és gyorsan be az ágy alá. Embered kimegy az erkélyre, és otthagy az asztal lábánál egy szép piros öntözőkannát. Amint tiszta a pálya, rohanj ehhez és öntsd bele a gyomirtót, majd le a nappaliba és lábujjhegyen irány az előszoba. Ha a konyha nyugis, fuss fel, szórd a virágföldet a kávésdobozba, gyorsan vissza az előszobába, és helyezd el a banánhéjat a padlón. A komódban kihúzhatod a 100%-os eredményig.

3. epizód - Volt egyszer egy kismalac
Min. nézettség: 75%;
Adásidő: 07:00; Csínyek: 6

Tovább fokozzuk az izgalmakat. Az előszobában döbbeneten pislogó malackát találsz (tényleg nagy állatbarát lett a szomszéd!), a gazdája hol őt ápolgatja, hol a papagájt tömi kajával, végül a nehéz munkától elpilledve hanyatt dobja magát az ágyon. Röfi mellett nyugodtan rohangálhatsz, szerencsére néma a lelkem. Támadd meg a konyhát, a hűtőből vedd magadhoz a mexikói szószt, a szemetesből a bananhéjat, fuss el a nappali ajtajáig, majd innét osonj át, jobb klikkel a Kis Kémikus készletből emeld el a nitroglicerint, és ugyancsak jobbal a fotelnek támasztott zacskóból vágj zsebre pár szupererős mexikói csilikekszet. Osonj le az előszobába – kb. ekkor ébred fel a szomszéd. Vegyél magadhoz az üzenőtábláról pár rajzszöget, és amint embered elhúz a konyhába, nyomás fel a nappaliba, majd lopakodás fel a hálóba, innen futás az erkélyre, és vágd zsebre a kaktuszt. Pihi!
Az erkélyajtónál várd meg, míg a szomszéd bedobja a szunyát. Lopózz az ágy melletti kulcstartóhoz, akaszd le a kis kulcsot, jobb klikkel szereld rá a kaktuszt a túloldalon az ébresztőórára, és megint csak jobbal önts némi mexikói szószt a polcon figyelő protkóra, majd gyorsan ki a szobából (amikor a bácsi kipattan az ágyból, még nincs gáz, de nagyon ki lesz centizve a dolog!). Osonj át a konyhába, keverj némi csilikekszet a mosogató mellett lévő papagájropis dobozba, és önts nitroglicerint a tejbe. Fuss le az előszobába, a kulccsal nyisd ki a ketrecet (a kismalacon kell használni), majd sétálj előre a nappali ajtajáig, és amint embered a konyhába ért, menj-osonj fel a hálószobába. Helyezd el a bananhéjat a padlón, szórj pár rajzszöget az ágyba, és az erkélyre kisétálva kilesheted, hogy jön össze a 100%.

4. epizód - Főzőcske, de okosan
Min. nézettség: 75%;
Adásidő: 07:00; Csínyek: 6

Kiderül, miért volt malaca a szomszédnak: szegény pára maradványai ott figyelnek a mikró mellett, a szomszéd fent sütögeti a pecsenyét az erkélyen. Bosszuljuk meg Röfit! Ez valamivel könnyebb feladat lesz, bár megint csak nagyon fontos az időzítés. Vágj zsebre némi rajzszöget az üzenőtábláról, majd pakold ki az orvosságos szekrényt a fürdőben, találsz benne egy permetezőt teli növénynövesztő szerrel és sebbenzint.
Az előszobán át irány a konyha, itt a hűtőből üveg ecetet, a szemetesből a szokásos bananhéjat veheted magadhoz. Haladéktalanul lépj be a nappaliba, osonj ki az emeletre vezető lépcsőn, és ezerrel ess be az ágy alá – ez a leghúzósabb, de meg lehet csinálni. Amint szomszédod lemegy a nappaliba, „szereld meg" a tűzoltókészüléket, majd az erkélyen önts sebbenzint a sörösüvegekbe (hátul, pici zöld flaskák), és növénynövesztőt a kis kézi permetezőbe – és spuri vissza az ágy alá. Várd meg, amíg embered kimegy az erkélyre, felgyújtja azt, és visszajön a szobába, majd amikor visszaronhan, kezében a tűzoltókészülékkel, te siess le a nappaliba, jobb klikkel szórj némi rajzszöget a terített asztalnál álló székre, és szintén jobb gombbal cseréld ki a bort ecetre. Lopózz át a konyhába, itt nyugodtan kivárhatod a 100%-os eredményt, és a második „Arany Szomszéd"-díjat!

HARMADIK ADÁSIDÉNY
1. epizód - A nagymosás napja
Min. nézettség: 60%;
Adásidő: 10:00; Csínyek: 8

Szegény papagáj leszerepelt mint házőrző, ülőrúdja elárvult, feje, mint trófea az egyik újonnan megnyitott helyiség, a dolgozószoba falán figyel, a malackáé mellett. Helyette egy csapzott kutya horkol a sarokban, őt sem illik felébreszteni – vagy legalábbis *nem mindig*. A másik új terep az alagsor, mert szomszéd úr nagytakarítást rendez, mos-vasal - gondoskodjunk hát róla, hogy legyen elég dolga…
Fontos, hogy az alábbiakat egy menetben, megállás nélkül hajtsd végre, mert igen sűrű: vágd zsebre a komódból az üveggolyókat, majd lépj be a nappaliba, és jobb klikk a kutyus mögötti megroggyant ülőrúdon, ahonnan szegény Lóri maradék kajáját gyűjtheted be. Osonj át a konyhába, a szemetesből szedd ki a villanykábelt, és a tűzhely mellett álló dobozból végy magadhoz némi mosóport. Lopózz vissza a nappaliba és fel a hálóba, innen fuss át a dolgozószobába, szemből, a számítógépasztal fiókjából vedd ki a papírvágó kést, majd futás az erkélyre, kapd fel az asztalról a kertészlapátot, és nyomás be az ágy alá – most fújhatsz egyet.
Amint áldozatod kilibeg a balkonra, te toppanj le a nappaliba, osonj ki a szomszéd ajtón az előszobába, majd ezerrel robogás az alagsorba. Rögtön az ajtó melletti konnektorba dugd bele a kábelt, majd a kazán és a mosógép közötti boros állványról kapj fel egy palack nedűt, és szemből, a barkácsasztalról egy szerszámkulcsot. A vörösbort öntsd a mosógépbe, a szerszámkulccsal pedig bütyköld meg a centrifugát. Nyomás fel az előszobába, innen fel a nappaliba – jön három jobbklikkes akció: először a papírvágó késsel hasítsd fel a porszívó porszákját, majd a kertészlapáttal ess neki a frissen átültetett növénynek, kiásva némi földet (automatikusan bekerül a készletedbe), végül terítsd ezt szét egyenletesen a rongyszőnyegen. Most jön a trükk!
Figyeld (nem kis kárörömmel) szomszédod szenvedését az alagsorban. Amint elkezdi használni a centrifugát, *rohanj* (!) neki az emeletre vezető ajtónak. Ettől a blöki felriad, és heves üvöltözésbe kezd, ami felcsalja a gazdit – nekünk pont erre van szükségünk. Fuss fel a hálószobába, hintsd szét az üveggolyókat az ágy előtt, majd a dolgozószobában az akvárium melletti sárga doboz haleledelbe csempéssz némi mosóport, ezután vágódj be az ágy alá. Most gyors akciók következnek: a szomszéd feljön, beizzítja a vasalót, és kimegy az erkélyre. Ekkor te ugorj ki, fektesd rá a tüzes eszközt a szép fehér ingre, majd vissza íziben a fekvőhely rejtekébe. Amint a bácsi áttánglizik a dolgozószobába *kimosni* a halakat, ismét pattanj elő, rohanj az erkélyre, és szórj némi mádareledelt a teli ruhaszárítóra. Talán mondanom se kell: a 100%-os sikert az ágy alatt pislogva fogod kibekkelni…

"A szomszéd házában felgyülemlett a szerelnivaló - az istenadta maga áll neki az ezermesterkedésnek. Leckéztessük meg picit a jóembert."

2. epizód - Egy kicsi mozgás mindenkinek kell...
Min. nézettség: 65%;
Adásidő: 10:00; Csínyek: 10

Szomszéd úr úgy tűnik, maga is észrevette, hogy kicsit túlzásba vitte a sőr, torta és malacsült alkalmazását, így komoly edzésmunkába kezdett. De valahogy túl kényelmes a tempó – pörgessük fel picit…
A komód melletti kék sporttáskából előrázsolhatsz egy fél pár görkorit és némi gumikötelet, magából a szekrénykéből pedig a már ismerős üveggolyókat. A kutyus ezúttal a konyhában szunyál, lépj be, majd osonva

vedd ki a szemetesből a villanykábelt (a szomszéd nem tanul…). Lopózz le az előszobába, majd fuss le a pincébe, a barkácsasztalról vedd fel a fogót, alóla pedig a rugót („vizsgáld meg" az autóalkatrészeket!). Siess a fürdőszobába, és vágd zsebre a doppingszert, majd gyorsan fel a hálószobába, az ágy melletti éjjeliszekrényben találsz egy csomókötési szakkönyvet, a balkon asztalán pedig egy fémfűrészt. Itt most megpihenünk!
Kb. másfél perc csendes szemlélődés következik, hogy aztán be tudjuk indítani az ördögi gépezetet. Egész pontosan addig várj, míg a szomszéd befejezi a hálóban a trambulingyakorlatot és kisétál a szobából. Ekkor siess a dolgozószobába, a könyvespolcon kéklő jógakönyvet cseréld le a csomókötési szakkönyvre, az akvárium melletti haleledelbe szórj némi doppingszert, majd a hálóban szereld a rugót a trambulin aljára. Séta le a nappaliba, szereld meg a fogóval a szobakerékpárt, majd ügyesen juss le a

pincébe. Három akció következik: a jobb oldali falra szerelt expander felturbózása a gumikötéllel, a kábel plusz konnektor = villanycsapda előállítása, és a súlyzórúdnak fémfűrésszel való meggyengítése. Ekkor szomszédod még fönn szenved javában, úgyhogy nyugodtan irány az előszoba, hintsd szét az üveggolyókat a padlón, majd akciózva rajta köss csomót az ugrókötélen. Nincs más dolgod, mint bebújni a gardróbba, és hátradőlve gyönyörködni mesterművedben – újabb 100%!

3. epizód - Ezermester a háznál
Min. nézettség: 70%;
Adásidő: 10:00; Csínyek: 8

A szomszéd házában felgyülemlett a szerelnivaló – az istenadta maga áll neki az ezermesterkedésnek. Leckéztessük meg picit a jóembert!
Ez a menet ismét türelemjáték, jelszó: minden akciót a maga idejében! Első nekifutásra irány a pince, rögtön balra a bejárat mellett (a konnektor és a centrifuga között) találsz egy törlőrongyot, melyet áldozatod a lyukas vízcsőre tekert. Nem kell az oda – nyugodtan leveheted... Ha már itt vagy, nyisd meg a mosógép és a polc közötti piros központi fűtés csapot, és vedd fel az erővágót is a barkácsasztalról, majd fel az előszobába, a komódban vár rád egy marék üveggolyó és egy biztosíték, a konyhai szemetesben bármily hihetetlen, de megint ott a villanykábel, vágd zsebre. Várd meg, míg a szomszéd leér az előszobába, ekkor irány a nappali, innen osonj fel a hálóba, majd ki az erkélyre. Preparáld meg a földön heverő sarokcsiszolót, majd a hálóban szórd szét az üveggyöngyöket a padlón. Az éjjeliszekrényben újabb szakkönyvet találsz, a dolgozószobában pedig egy hívogató létrát, használd rajta az erővágót. Séta le a nappaliba, és jobb klikkel cseréld ki a kínvallatásról szóló könyvet a szerelési útmutatóval (hintaszék helyett villamosszék, elringat ez is, az is…). Lopózz ki a konyhába, most jön az első pihenő. Várd meg, amíg embered belép a nappaliba, majd siess le az előszobába, tekerd be a biztosítékot a telefonasztal feletti biztosítékszekrénybe és bújj be a gardróbba. Újabb várakozás következik, ezúttal addig pihenj, míg a jóember feljön a pincéből, és bevágtat a konyhába. Ekkor menj le az alagsorba, állítsd elő a már ismerős villanycsapdát (kábel a konnektorba), és nyisd meg az elzárt fővízcsapot. Várj türelemmel, míg a szomszéd beér a fürdőszobába, siess fel, és bújj el a gardróbban. Mozi, öröm, 100%!

4. epizód - A vadász rémálma
Min. nézettség: 75%;
Adásidő: 10:00; Csínyek: 9

Nem elég, hogy a szomszéd ártatlan állatokat ölt halomra, még büszke is rá. Ez bosszúért kiált! Természetesen a legkeményebb feladat következik, jó pár csapdával és trükkel, de ez már nem lehet akadály…

Vedd ki a komódból az üveggolyókat és a cipőpasztát, majd irány a pince. A mosógép és a polc között, a padlónál találsz egy patkánylyukat, akciózva rajta Woody előhalászik egy döbbent rágcsálót. Tedd zsebre a barkácsasztalon heverő rozsdás szöget is, és irány a fürdőszoba, a gyógyszeres szekrény mélyén lapuló pillanatragasztóra lesz szükséged. Állj meg a konyhába vezető ajtónál, és várd meg, míg szomszédod leteszi a tűzhely mellé a fémtisztítót, majd távozik, ekkor preparáld meg az üveget a cipőpasztával, és (hihetetlen!) vedd magadhoz a villanykábelt a szemetesből. Most ismét várakozunk – egészen addig, míg a jóember lecsattog az alagsor irányába. Irány a nappali, majd a háló, innen lábujjhegyen a dolgozószoba, hiszen most itt alszik a blöki. Odabent kutasd át a számítógépasztal fiókját, egy kutyasípot és némi puskaport találsz benne. Vissza a hálóba, jobb klikkel vegyél el néhány töltényt a szekrény alsó polcáról, a lufit az éjjeliszekrényből és jobb gombbal be az ágy alá, *nagyon* húzós a dolog!
Amint a szomszéd kinyitott az erkélyre, mássz elő rejtekedből, osonj le a nappaliba, majd futás le az alagsorba, kábel a konnektorba, és most jön a trükk: a vadászpuskán *kétszer kell akcióznil* Először a dugóval eltömöd a csövét, majd betárazod a töltényekkel, hogy jó nagyot durranjon. Siess fel az előszobába, állj meg a nappaliba vezető ajtónál, és a kurzort állítsd a kutyasíp fölé. Újabb csavaros megoldás következik.

Figyeld erősen szomszédodat. A nappaliban lerakja a fotel karfájára a fém dohányszelencét, majd kinyitja a zeneszekrény ajtaját. Ebben a pillanatban csapj le a kutyasípra! Szegény blöki odafönt felvisít, a gazdija felrohan megnézni, mi baja, te pedig heves malacvágtában rohamozd meg a nappalit, szórj némi puskaport a pipadohánytartóba, cseréld le a lemezjátszó hangszedőjét a rozsdás szögre, és futás le az előszobába, egyenesen a gardróbba. Phű!

Amikor a bátyó lelibeg az alagsorba, rögtön teritsd szét az üveggolyókat az előszoba padlóján, futás fel a nappaliba, majd a hálóba. Jobb gombbal kend be pillanatragasztóval a szekrényben lévő vadászkalapot, helyezd el ugyanilyen csendben az ez alatt lévő éremtartóban (éremvitrinnek fordítva…) a csodálkozó patkányt, osonj ki az erkélyre, itt már ballal tömd bele a lufit a vadászkürtbe, irány vissza a háló, és jobbal kússz be az ágy alá. Élvezd a teljes és tökéletes sikert és a záporozó elismeréseket!

Találkozunk hamarosan a tengerparton, a Pokoli Szomszédok második részében! Addig is gyakorolj szorgalmasan…

Kredenc

HOMEWORLD 2

Lassan négy éve már, hogy 1999-ben megjelent az első űrstratégia, amely teljes 3d-ben játszódott. A Homeworld nyugodtan mondhatjuk, hogy iskolát teremtett, és az azóta eltelt időszakban csak igen kevés program mondhatta el magáról, hogy sikerült ebben a stílusban újat mutatni. A siker titka a remek technikai megvalósítás mellett a jó történetszövésben rejlett, és a folytatás, amelynek végigjátszását olvashatjátok a továbbiakban, igyekezett követni a „hagyományt". A HW2 napjainknak megfelelő grafikával és hangeffektekkel igyekszik megteremteni az űrodüsszeia hangulatát, és bár a sztori nem olyan magasztos, mint az előző részé, több van benne, mint egy átlagos kerettörténetben.

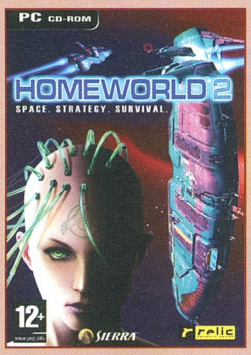
Mielőtt belevágnánk a végigjátszásba, egy dolgot szeretnék leszögezni: a játék igen nehéz (nehézségi fokozatot nem lehet állítani benne), egyes pályák első ránézésre szinte megoldhatatlannak tűnnek. Még e leírás mellett is szükség van gyakorlásra, hogy az ember elsajátítsa a kezelés apró trükkjeit.

- **CD Link:**
  FAQ, Trainer, Háttérkép

- **Fejlesztő:**
  Relic Entertainment
- **Kiadó: Vivendi**
- **Megjelenés:**
  2003-Szeptember-26

- **Kategória: Stratégia**

- **Honlap:**
  http://homeworld2.sierra.com/



Mission 1: Tanis

Az induló küldetés első felében a gép utasításait követve küldjük resource collectorunkat gyűjtögetni, majd építsünk egy fighter facility-t, és kezdjünk vadászokat (két-három szakaszt) gyártani. Az első szakasszal lőjük szét az elkészülésükkor megjelenő szondákat - de mielőtt ezt megtennénk, várjuk meg, amíg a többi szakaszunk is elkészül. Ugyanis amint a szondák megsemmisülnek, ellenséges bombázók fognak támadni. Az újonnan csatlakozott vadászokkal semmisítsük meg ezeket. Hamarosan újabb hullám érkezik - a friss bombázókkal végezzünk, majd amint lehetővé válik, kezdjünk saját bombázók építésébe. Két perc elteltével ugyanis három vaygr térkapu nyílik meg, amelyek ontják magukból az egységeket, amíg meg nem semmisítjük őket. A bombázókkal rontsunk neki a kapuknak, a vadászokkal pedig a megjelenő ellenséges hajókat semlegesítsük. Amint a kapukat leromboltuk és az ellenállást felszámoltuk, mehetünk is a következő pályára.

Mission 2: Angel Moon

Feladatunk itt legalább négy csapatszállító megmentése lesz - érdemes azonban maximalistának lenni és mindet megvédeni, ugyanis egyes hajók megmentéséért bónusz egységeket (elite bomber/fighter/corvette) kapunk. Vadászainkat egy csoportba szervezve küldjük az egyes hajók megsegítésére. Bombázóinkat (legalább három szakasz legyen) vigyük a térkép közepére, itt egy ellenséges hordozó áll, aminek lőjük ki a vadászgépgyárát (fighter facility), ezzel megszüntetjük az ellenséges utánpótlást. Még a küldetés elején építsünk egy-két további bányász hajót (resource collector), majd álljunk át vadászok termelésére. Folyamatosan figyeljük harcban lévő hajóink állapotát - ha valamelyik nagyon legyengült, hozzuk vissza a dokkba. Amint vadászaink egy hajót megmentettek, rögtön küldjük őket a következőhöz, ugyanis a megvédett szállítót többé már nem éri támadás. Idővel nagyobb vaygr hajók jelennek meg. Ezeknek ne essünk neki vadászainkkal, ugyanis hamar elhullanának ellenük, inkább menjünk azokhoz a szállítókhoz, amelyeket csak bombázók támadnak. Hamarosan ugyanis segédcsapatokat kapunk, amelyek könnyen elbánnak a vaygr támadó hajókkal (assault craft). Eközben nekünk is lehetőségünk lesz gunshipeket gyártani (építsünk corvette facilityt). A sima gunship vadászok, a pulsar gunship az assault craftok ellen jó. Amint az ellenséges egységeket ledaráltuk, a vaygr carrier megpróbál lelépni - támadjuk meg minden erőnkkel, és miután megsemmisült, nincs más dolgunk, mint hátradőlni és megvárni, amíg az összes szállító bedokkol.

Mission 3: Sharum

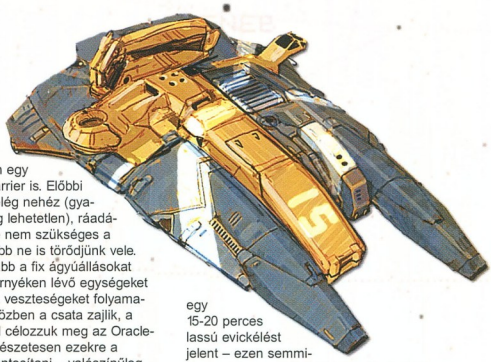
Az eddigieknél komolyabb küldetésre számítsunk. Rögtön az elején a szövetséges hajógyárat (shipyard) kell megmentenünk. Ez nem túl nehéz feladat,

vadászainkkal és bombázóinkkal azonnal siessünk a segítségére, és flottánk lassabb egységeit – beleértve az anyahajót – is indítsuk arrafelé. Bányászainkat hagyjuk az indulóhelynél nyersanyagot gyűjteni, egyelőre ne menjünk a térképen pinggel megjelölt aszteroidákhoz. Amint sikeresen megvédtük a hajógyárat rövid szünet következik - bár felkérnek a megjavítására, ne kezdjünk bele (feljavul idővel magától is). Azért a javítás technológiáját fejlesszük ki, és az új kutatási lehetőségekből is válasszunk kedvünkre. A hajógyár egyébként egy hordozót (carrier) is ad ajándékba, ezzel már fregattokat is tudunk majd építeni (amint lehet, gyártsunk is le három-négy flak fregattot – vadászok és bombázók ellen ideális). Repareáljuk meg saját hajóinkat, majd minden erőnket küldjük a már említett pinggel jelölt bányászati helyhez. Az időközben beérkező vaygr szondákat, ha kedvünk tartja, megsemmisíthetjük (bár sok értelme nincsen): egy a térkép közepén, egy az indulóhelyünknél, egy

pedig a ping környékén található. Ez utóbbi helyen lép be a pályára egy ellenséges carrier és kísérete - ha itt lennének a bányászhajóink (ahogy az utasításaink szóltak), akkor most kapnánk az arcukba, ám mivel a flottánkat küldtük ide, rövid időn belül gallyra tehetjük a vaygr hordozót, amint ez megvan, hozhatjuk is ide a bányászokat. Ezután nyomás vissza a shipyardhoz, ugyanis ezt fogja újabb támadás érni. A támadók fő célja a hajógyár elfoglalása, ezért folyamatosan érkeznek be az infiltrator fregattok, természetesen vadász és fregatt kísérettel. Ne engedjük, hogy a hajógyár idegen kézre kerüljön; a legjobb taktika ez ellen, ha építünk egy saját marine fregattot, majd ezzel sorban elfoglaljuk a beérkező hajókat (ezen a pályán maximum négy ilyen hajófoglalásra alkalmas hajónk lehet). A gyár védelme egyébként elég nehéz - ugyanis fentről három carrier termeli a vaygr egységeket. A végső győzelemhez ezeket kell elkapnunk. Egyszerre mindig egyre összpontosítsunk. Várjuk meg, amíg a célpontként kiszemelt hordozó elindítja az újabb, általa termelt hullámot, majd bombázóinkkal és vadászainkkal (öt-öt szakasz elegendő) csapjunk le rá. A vadászok intézzék el a környéken lebzselő védelmet (általában két osztag vadászgép), a bombázók pedig szedjék szét a hordozót - ha felrobbant, gépeinkkel térjünk vissza javításra. Mindeközben korvettjeinkkel és fregattjainkkal védjük a gyárat. A védelemhez lehetőségünk van weapon platformokat is építeni, ha a hordozónkon vagy anyahajónkon felhúzzuk a megfelelő modult. Az előbb leírt módon sorban semmisítsük meg a másik két hordozót (elfoglalni sajnos nem tudjuk őket) - az utolsót érdemes először csak semlegesíteni (lelőni róla a gyártó komponenseket), hogy egy kis időt nyerve még fejlesztgessünk egy keveset. Ugyanis amint megsemmisítjük, a küldetés azonnal véget is ér.

Mission 4: Gehenna

Elég rázós és hosszú küldetés. Első felében három hyperspace inhibitort kell megsemmisítenünk (ez az indulóhelyünket körülvevő három aszteroidán van), majd miután ez sikerült, egy automatikus hiperugrás után a térkép felső részén lévő vaygr állomást kell semlegesítenünk. Ezt megakadályozandó, a következő erők állnak velünk szemben: az inhibitorok környékén két carrier, a térkép közepétől balra/le további három állomászik – ez utóbbiak az inhibitorok környékén található hiperkapun keresztül küldik az erősítést. Végül a vaygr állomásnál egy shipyard és egy további carrier termeli az ellenséges egységeket. Mint látható, az ellenfél komoly kapacitással rendelkezik, amit természetesen ki is használ, és folyamatosan ontja ránk az egységeket. A térképen lévő nyersanyagokat is módszeresen begyűjtik a vaygr bányászhajók (vannak vagy 20-an), ezért egyrészt a küldetés elején igyekeznünk kell minél több nyersanyagot begyűjteni, másrészt óvjuk csapataink állagát. Mindenekelőtt kezdjünk bele az aknarakó (minelayer) kifejlesztésébe, majd amint megvan, építsünk egy-két ilyen hajót, és folyamatosan hozzunk létre velük aknamezőket – az aknamezőnk méreteit a Shift- és Ctrl-billentyűk segítségével állíthatjuk. Ebben a játékban az aknák mozgékonyak és komoly veszteséget képesek okozni az ellenségnek, ráadásul semmibe sem kerülnek. Rakjunk le annyit, amennyit csak tudunk, de vigyázzunk az aknarakók épségére – a marine corvettekkel együtt az ellenség elsőként ezeket szokta levadászni. Második tevékenységként – ha még nem értük el a maximumot – gyártsunk bombázókat és vadászokat (fele-fele arányban), ezek a legjobb védekező és támadó egységek ezen a pályán: nagyon gyorsak, és ha jól használjuk őket, elég erősek is (a vadászokkal az ellenséges vadászoknak menjünk neki, a bombázók pedig a fregattokat és korvetteket támadják). Végül, de nem utolsó sorban kezdjük meg először az indulóhelytől jobbra lévő aszteroidák, majd a balra lévő nyersanyagok kiaknázását. Amint megvan a hat-hat bombázó és vadász szakasz, törtessünk velük az indulóhelytől felfelé lévő aszteroidamezőhöz. Ezen a környéken kóricál a legközelebbi két carrier. Amint felfedezzük őket, bombázóinkkal támadjunk rájuk, a vadászok a körítéssel foglalkozzanak. Kis szerencsével sikerül úgy megsemmisíteni a hordozókat, hogy saját hajót nem is vesztünk, ha a hordozók felrobbantak, vonuljunk vissza javításra. Közben gyártsunk további egységeket, és az anyahajót védjük meg a szórványos támadásoktól. A harcok közben valószínűleg értesítést kapunk a hiperkapukról: ezek visznek a másik három carrierhez, és ezeken keresztül jönnek az általuk gyártott egységek is. Két kaput semmisítsünk meg (minimális erők védik), a harmadikat - mondjuk a bal oldalit - pedig infiltrator/marine fregattal foglaljuk el (figyelem: azért, mert a kapu a miénk, az ellenfél még átjöhet rajta), és összpontosítsuk ide csapatainkat. E kaputól felfelé/jobbra telepítsünk hatalmas aknamezőt, akár építsünk további aknaszedőket is. Ebből az irányból ugyanis hatalmas flotta fog érkezni (hat-nyolc heavy missile frigate, négy-öt assault frigate + a kíséret), de az aknák jó alaposan megritkítják őket. Természetesen ne feledkezzünk el a nyersanyagok kibányászásáról, és egy kisebb bombázórajjal folyamatosan ellenőrizzük a még ki nem merült helyeket – előbb utóbb ugyanis a vaygr bányászok biztosan megpróbálják kitermelni ezeket. Ha sikerül elbánni a fentről jövő nagy flottával, akkor javítás után bombázó és vadászrajainkat egészítsük ki maximumra, gyártsunk annyi marine fregattot, amennyit csak lehet



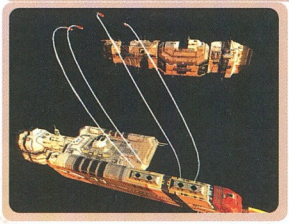
(négyet), és irány az elfoglalt kapu. Három carrierhez jutunk, amit egy szép nagy romboló (destroyer) őriz. A bombázók/vadászok vegyék kezelésbe a hordozókat, a marine/infiltrator fregattokkal pedig foglaljuk el a destroyert (valószínűleg vesztünk fregattot, de megéri). Ezután összpontosítsuk erőinket, javítsunk fel mindenkit, termeljünk ki minden aszteroidát (ne feledkezzünk el a carrierek roncsairól sem) és csak ekkor semmisítsük meg az inhibitorokat (aszteroidánként négy darab van!). Automatikus hiperugrás következik, a térkép felső részén lévő állomáshoz. Azonnal kezdjünk aknatelepítésbe (ugyanis valószínűleg hátulról kapunk egy nagyobb támadást), és bombázóinkkal/vadászainkkal haladéktalanul induljunk el balra felfelé. Itt lesz a shipyard, ezt szedjük szét – itt attól függően lesz ellenállás, hogy a gép mennyi nyersanyagot tudott összeszedni. Ezután nyomás felfelé – az állomás felett van még egy carrier – ezt is amortizáljuk le. Csak ezután essünk a bázisnak, így már nincs, aki védelmezze. Ha felrobbant, kész is vagyunk.

Mission 5: Gehenna

Az előző küldetés végén megtudjuk, hogy a létfontosságú Oracle a Gehenna nevű aszteroidamezőben található. Feladatunk, hogy a vaygr zónában lévő aszteroidára (oracle dig site – a mellékelt térképen O-val jelölve) eljuttassunk egy marine fregattot. Természetesen a területet erősen őrzik, plusz mindjárt az elején információt kapunk három vaygr helyőrségről is (1/2/3-as pontok). Szerencsére a területen lévő porfelhők miatt az ellenség nem tud a jelenlétünkről – így a játék elején viszonylag nyugodtan tevékenykedhetünk. Ez mindaddig így van, amíg hajóink a felhőben tartózkodnak. Ha valamelyik elhagyja a védett zónát, egy 30 másodperces számláló kezd elketyegni, és ha az idő lejár mielőtt sikerülne visszabújni a felhőkbe, akkor az ellenfél felfedez minket, és nagy erőkkel támadást indít, ami közel egyenlő a vereséggel a hatalmas fölény miatt.
A küldetés elején rögtön kezdjük meg az indulóhelyen (S) lévő aszteroidák kitermelését (a bányászokat nem kell védeni, ide nem jön az ellenség), az anyahajóval és a nagyobb hajóinkkal induljunk el a balra lévő kisbolygóhoz (a térképen jelöltem a javasolt útvonalat). Bár a helyőrségek megsemmisítése nem létfontosságú, vadászainkkal és korvettjeinkkel látogassuk meg először az 1-es helyőrséget – útközben belefutunk néhány egységbe, de ezeket valamint a bázis védőit nem gond elintézni. Ha ez megvan, térjünk vissza az anyahajóhoz, javításra.
Mindeközben fejlesztgessünk, és gyártsunk annyi hajót, amennyit csak tudunk. Amint a flottát egyesítettük, induljunk meg a hármas helyőrség felé. Útközben itt is belefutunk egy kisebb járőrbe, de akárcsak az előbb, vadászainknak és korvettjeinknek ez nem gond. Miután itt végeztünk, ismét javítás, gyártsunk annyi marine frigate-et, amennyit csak lehet, majd flottánkat egyben tartva induljunk meg az Oracle-t rejtő kisbolygóhoz (menjen az anyahajó és a carrier is). Előtte a középső helyőrséget (2) is megsemmisíthetjük, de ez nem létfontosságú.
Amint megközelítjük a célpontot, az ellenség felfedez minket, és ennek megfelelően elkezdi ontani az egységeket – ekkor minden egységünket küldjük be a csata hevébe, az anyahajóval pedig továbbra is haladjunk az Oracle kisbolygójához. Itt van egy hajógyár és egy carrier is. Előbbi megsemmisítése elég nehéz (gyakorlatilag most még lehetetlen), ráadásul mivel abszolúte nem szükséges a győzelemhez, inkább ne is törődjünk vele. Egységeinkkel inkább a fix ágyúállásokat (platforms) és a környéken lévő egységeket próbáljuk lekötni. A veszteségeket folyamatosan pótoljuk. Miközben a csata zajlik, a marine fregattokkal célozzuk meg az Oracle-t. Az ellenség természetesen ezekre a hajókra fog összpontosítani – valószínűleg el is vesztjük az első hullámot, de ne adjuk fel, termeljünk és rohamozzunk. Ahogy az anyahajó és a carrier egyre közelebb ér az Oracle-hoz, úgy a frissen megépített fregattoknak is egyre kevesebb utat kell megtenniük hozzá. A 2. vagy 3. hullám biztosan eljut a célig – és abban a pillanatban a küldetés véget is ér, tekintet nélkül arra, hogy egy hatalmas csata közepén vagyunk.
Még egy jó tanács: a küldetés során a végső rohamig lehetőleg ne mentsünk játékállást, ugyanis a tapasztalatok szerint a mentés után nem sokkal az ellenség szondákat küld ki, amelyek egyből felfedeznek bennünket, függetlenül attól, hol is vagyunk éppen. Furcsa egy programozói húzás, az egyszer biztos!

Mission 6: The Karos Graveyard

Ebben a küldetésben addig kell kitartanunk, amíg az Oracle el nem viszi az anyahajót a pálya végén lévő elhagyott hajóhoz. Ez két térképen belüli hiperugrást majd a végén egy 15-20 perces lassú evickélést jelent – ezen semmilyen módon nem tudunk gyorsítani. A történet nehézségét az adja, hogy a mindenfelé elszórt roncsokból folyamatosan moverek (afféle automata karbantartó gépek) özönlenek felénk. Ezek elsősorban vadászainkat és korvettjeinket célozzák meg, és pillanatok alatt képesek is végezni velük – köszönhetően annak, hogy nagy tömegben (20) rontanak ránk, és eléggé strapabíróak is. A leghatásosabb fegyver ellenük a torpedó fregatt, ám ebből legalább 10-12 kell, hogy hatékonyan tudjunk védekezni. A moverek viselkedésének azonban van néhány érdekessége, amelyeket kihasználva az egyébként elég nehéz küldetés gyerekjátékká válik:
1. Sohasem támadnak resource collectorokra (kivéve egy esetet, amikor az első ugrás után be kell gyűjtenünk egy kisebb roncsot).
2. A hajókat prioritás szerint támadják. Először a vadászoknak és korvetteknek mennek neki, utána az esetlegesen útjukba kerülő egyéb hajókat támadják, végül ha nincs más a közelben, akkor célpontjuk az anyahajó.



3. Egyszerre mindig csak 20 mover van a pályán, ám ha egyet megsemmisítünk, helyette automatikusan jön egy másik az anyahajóhoz legközelebb lévő roncsoktól. Ezeket figyelembe véve több trükk is elvezet a győzelemhez. Az egyik leggonoszabb, hogy csalinak bedobunk rögtön az elején egy vadászgépet a közeledő moverekhez, majd miután üldözőbe vették, körbe-körbe keringünk a pályán a géppel. Mivel a moverek nem érik utol vadászunkat, az egész küldetés alatt nyugtunk lesz tőlük. A másik megoldás, hogy minden hajónkat bevisszük

a dokkba (a nagyobbakat vigyük a térkép bal oldalára, messze az anyahajótól – a carrier maradhat), majd 8 resource collectorral folyamatosan javítjuk a támadás alatt lévő anyahajót. A 20 mover által okozott károk nem lesznek elegendőek ahhoz, hogy anyahajónk megsemmisüljön. Esetleg a végén van szükség némi pihenőre - pár vadászt vagy torpedó fregattot dobjunk be, hogy az anyahajóról eltereljük a tüzet, illetve arra kell még figyelni, hogy hiperugráskor a collectorok leválnak az anyahajóról.

Akármelyik megoldást is választjuk, rögtön az elején küldjünk el pár resource collectort bányászni (védeni nem kell őket), és az első hiperugrás után egy extra collectorral gyűjtsük be az elhagyott roncsot (küldjünk vele némi védelmet az ott lévő két mover megsemmisítéséhez) – ha ugyanis ez megvan, akkor kifejleszthetjük az anti-mover fegyverrendszert: ez annyit jelent, hogy innentől kezdve a movereknek 5000 helyett csak 1000 pont értékű életerejük van. Így sokkal könnyebb lelövöldözni őket, ha esetleg harcolni van kedvünk, ami mint láttuk, nem feltétlenül szükséges, de legalább szórakoztató.

Mission 7: Derelicts

A küldetés kezdetén azonnal kezdjünk intenzív bányászatba. A mellékelt térképen látható 1-es pontnál lévő aszteroidákat kezdjük meg veszettül kitermelni, remélhetőleg ehhez az előző küldetésből maradt bőven resource collector. Ezzel egy időben küldjünk egy felderítőt a térképen is jelzett roncsok (derelict) egyikéhez. Figyelem: a roncsok körüli felhők radioaktívak, ami játéktechnikailag annyit jelent, hogy űrhajóink ott folyamatosan sebződnek – ezért ezeket feltétlenül kerüljük el a küldetés során. Persze van gyógyír: amint felderítjük az egyik roncsot, kikutathatjuk az előző pályán már megismert moverek technológiáját, ezután már építhetünk ilyeneket is. Ezek nem sérülnek a felhőben, ergo velük tudjuk megsemmisíteni a sugárzást okozó roncsokat. Amint lehet, gyártsunk le annyi movert, amennyit csak tudunk, de egyelőre még ne kezdjünk a roncsok eltakarításába. Rövid idő elteltével ugyanis egy vaygr szonda jelenik meg. Akár megsemmisítjük (ahogy az utasításunk mondja), akár nem, hamarosan vaygr erők érkeznek a térségbe – két carrier (a térképen C-vel jelölve) valamint egy shipyard (S), amelyek, ahogy már megszoktuk, egyből ontani kezdik az egységeket. Ne lepődjünk meg azon, hogy ellenfeleink egységei a felhőkben tanyáznak – rájuk nem hat a sugárzás, így ez számukra plusz védelmet jelent. Kezdetben csak védekezzünk – a játék egyik kulcsa, hogy a gépnek kevés nyersanyaga van, és remélhetőleg a hozzá legközelebb lévő nyersanyagtelep (1) már kimerült – ezért javallott ott kezdeni a kitermelést. Építsünk annyi egységet, amennyit csak tudunk, fejlesszük ki a destroyer technológiát – aztán gyártsunk le pár ilyen hajót. Hordozóinkra és anyahajóinkra telepítsünk tűzvezérlő központokat (fire control), így a közelben lévő egységeink jobban harcolnak, ráadásul ha több ilyenünk van, azok hatása összegződik. Miközben a gép támad, fogjuk movereinket, és támadjuk meg a carriereket (először célszerű a bal oldalit, hogy ott is lekapcsoljuk a nyersanyag kitermelést), amikor éppen védtelenek. Így enyhül a ránk nehezedő nyomás, ráadásul már nem kell három irányból védekeznünk. Hamarosan láthatjuk, amint a gép resource controllerjei megpróbálnak eljutni a még szabad nyersanyagtelepekhez – vadásszuk le őket. Ekkor már a gépnek nincsen nyersanyaga, a támadások is szép lassan kifulladnak. A moverekkel semmisítsük meg az összes roncsot (ne csak a radioaktívakat, mivel mindegyik több-kevesebb plusz nyersanyagot jelent), majd a legvégén vegyük kezelésbe a hajógyárat (S). Védelme csekély, nem lehet gond az elpusztítása. Amint az összes vaygr hajó és derelict megsemmisült, kész is vagyunk a küldetéssel.

Mission 8: Dreadnaught Berth

Ebben a küldetésben a címadó csatahajót kell megszereznünk. Első feladatunk a feltételezett helyének meglátogatása – ezt rögtön az elején megjelölik a térképen számunkra. Ne rohanjunk felderíteni, kezdjünk bányászatba (nincs túl sok nyersanyag), pótoljuk az előző küldetésben elszenvedett veszteségeinket, és fejlesszük ki az eddig nem ismert találmányokat. Maximalizáljuk movereink számát, továbbá készítsünk hatnyolc felderítő szondát (probe). Amint ezzel megvagyunk, az anyahajóval az élen indulunk el a Dreadnaught-ot rejtő roncshoz. Amint megközelítjük, az őrző (keeper) életre kel, valamint útjára indít egy adag drone-t. Ezek hasonlóan a moverekhez, automata űrhajók, csak azoknál jóval erősebbek; a leghasznosabb fegyver ellenük megint a torpedó fregatt. A keeper egyébként érdekes állatfaj: megsemmisíteni nem tudjuk, mindössze egy időre elteleportál ha elég sokat sebeztünk rajta. Amikor megjelenik, folyamatosan támadjuk, így nem tudja használni egyébként elég erős destroyer fegyvereit, de azért javításra legyen a közelben hajónk. Csapatunk egy részével kössük le a drone-okat, movereinkkel pedig vontassuk el a Dreadnaught-ot az anyahajóig. Mivel a drone-ok elsőszámú célpontjai saját movereink, annál könnyebb a dolgunk, minél közelebb hoztuk az anyahajót a küldetés elején. Ahogy a Dreadnaught bedokkol, tudósaink rájönnek az őrző megsemmisítésének módjára. Szondáinkkal derítsük fel a térképen újonnan megjelölt pontokat – az egyiknél megtaláljuk az energiatelepeket (három darab), amelyekkel bekapcsolhatjuk az őrzőt kinyíró csapdát. A telepekhez megint movereket kell küldenünk – fedezetről gondoskodjunk. Amint egy mover felszed egy telepet, automatikusan a térkép közepétől kicsit jobbra lévő csapdához (három félkör alakú roncs) viszi és be is építi. Ha mindhárom telep a helyén van, a csapda automatikusan bekapcsol, és véget vet az őrző pályafutásának, mi pedig mehetünk is tovább.

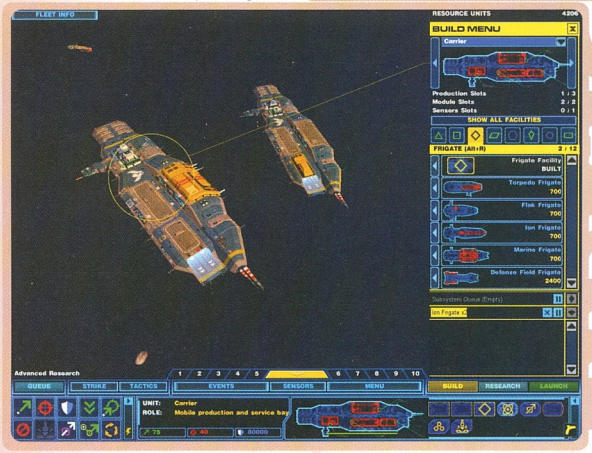
Mission 9: Counter Attack

A pálya kezdetén frissen szerzett hajónk demonstrálja képességeit – aztán szépen le is robban. Első feladatunk, hogy megjavítsuk. Ezzel ne siessünk, ugyanis amint a hajtóműveket rendbe hozzuk, a vaygr flotta hiperkapukat nyit, melyeken keresztül a szélrózsa minden irányából hajók özöne kezd áradni felénk (fregattok, korvettek, carrierek stb.). Bár a csatahajó megjavítása előtt is támadás alatt vagyunk, használjuk ki ezt az időt, hogy megerősítsük flottánkat: a legfontosabb, hogy minden egységből gyártsunk annyit, amennyit csak tudunk, és feltétlenül legyen legalább hat-nyolc osztag bombázónk, ezek a legalkalmasabbak ugyanis arra, hogy gyorsan kikapják a hiperkapukat és carriereket. Anyahajónk elé és mögé telepítsünk aknamezőket, ezek sokat segítenek. Minden destroyerünkhöz rendeljünk legalább

két resource collectort, hogy folyamatosan javítsák hajóinkat. Opcionálisan telepíthetünk az anyahajó köré/mögé platformokat is. Miután elvégeztük az előkészületeket, javítsuk meg a Dreadnaughtot. Mivel sérülései túl komolyak, csak egy shipyard képes teljesen rendbehozni, ám ez rögtön meg is érkezik az anyahajónk mögötti részre, nyomában persze jönnek a vaygr hajók, de erre ugyebár felkészültünk. Ekkor kezdetét veszi a nagy csata: az ellen folyamatosan támad, de erőnk bőven elegendő a védekezéshez. Tartsuk flottánkat egyben (a shipyardot is hozzuk az anyahajó közelébe), és csak bombázóinkkal csapjunk ki néha-néha a hiperkapukra és a carrierekre. Küldjünk szét szondákat is, hogy jobban átlássuk a terepet, és folyamatosan javítsuk hajóinkat, továbbá pótoljuk veszteségeinket. A hajógyárra vigyázzunk, bár ha elveszítjük, építhetünk helyette másikat.
Amikor a nagyjavítás véget ér (15 perc), a csatahajó fegyverzete is üzemképessé válik. Bár nem annyira brutális, mint a bevezető képsorokban, azért ütős egy hajó. Szükség is lesz rá, ugyanis az utolsó nagyobb vaygr hullám következik – felülről fog érkezni egy rakat nagyobb hajó, köztük egy battlecruiser (BC) is. Ezt utasításaink szerint meg kell semmisíteni, bár jobban járunk, ha e helyett inkább elfoglaljuk. Összpontosítsuk a tüzet a körítésre, és ha marine fregattjaink megsemmisültek volna (a csata hevében ez elég valószínű), gyártsunk le négy újat. Rendeljünk mindegyik mellé két resource collectort javításra, majd rohanjuk le a BC-t.
Figyeljünk rá, hogyha a környező vaygr flotta elfogyott volna, hajóink nehogy szétlőjék az elfoglalandó csatahajót. Ezután már csak a térkép megtisztítása a feladatunk. Az ellenfél itt már elég gyenge, nem tudja megakadályozni, hogy vadászainkkal és bombázóinkkal bevégezzük a küldetést.

Mission 10: Keepers of Sajuuk

Akciódús, de elég egyszerű küldetés. Megérkezésünk után a 8. küldetésből már ismerős hajók csapnak ránk – de ezúttal két keeper fog érkezni egyszerre. Összpontosítsuk a tüzet először az első, utána a második őrzőre. A drone-okkal a torpedó fregattok foglalkozzanak. Carrierjeink, anyahajónk és a hajógyárunk kezdjen termelni mindenféle egységeket, amire csak lehetőségünk van – elsősorban destroyereket, pulsar korvetteket, torpedó fregattokat és platformokat.
Collectorjaink a nagyobb hajók javításával legyenek elfoglalva, és mindig figyeljük, hogy az őrzők mire támadnak (destroyer, carrier, shipyard, battlecruiser), azokat próbáljuk minél több egységgel életben tartani. Ha elég sebzést vittünk be, az őrzők eltűnnek – tehát most sem fogjuk tudni megsemmisíteni őket.
Az első két keeper visszaverése után a már ismerős Bentusi anyahajó érkezik (induló pontunktól felfelé), és felajánlja, hogy megjavítja a Dreadnaught fő fegyverét. A lehető leggyorsabban dokkoljunk be hozzá – a javítás 7 percig tart. Ez a 7 perc maga a pokol – egyszerre négy keeper támadását kell visszavernünk. Bár utasításaink szerint a Bentusiakat kell védenünk, az anyahajójuk baromi sokat kibír, inkább saját egységeinkkel törődjünk. Veszteségeink bizonyosan lesznek, ugyanis a keeperek mindig máshol bukkannak fel; például ha éppen a Bentusi hajónál van a flottánk, akkor lejjebb, a shipyardnál jönnek elő, és azt lövik. Folyamatosan termeljünk, és a tüzet mindig összpontosítsuk egy hajóra. Jó barátaink lehetnek itt a scoutok – az EMP-támadásuk 30 másodpercre megbénítja még az őrzőt is, ami elég sok idő – figyelembe véve, hogy ha egy őrzőt eléggé megsebzünk, akkor körülbelül ennyi ideig van távol (elteleportál majd visszajön). Apró trükk, hogy az EMP-támadás újratöltési idejét lerövidíthetjük, ha a scoutokkal bedokkolunk egy hordozóra vagy egy anyahajóra. További hasznos segítséget jelent a Defense Field fregattok használata, mivel az általuk gerjesztett védőmező még a keeperek fő fegyverét is blokkolja, de csak akkor, ha még tüzelés előtt használjuk.
Ha a Dreadnaught-ot megjavítják, azt is vonjuk be a harcba. Új fegyvere bár lassú, igen hatásos eszköz a harcban. Nemsokára a Bentusi rájön, hagyományos módon nem lehet végezni az ellenséggel (mi már tudtuk), ezért felrobbantja magát és vele együtt a keeperek is elpusztulnak.



Mission 11: Sacrifice

A Bentusi anyahajó megsemmisülése után feladatunk a belőle megmaradt hyperspace core megszerzése. Sajnos három darabra szakadt, ráadásul a darabok megint radioaktív felhőt hoztak létre maguk körül. Rögtön a küldetés elején figyelmeztetést kapunk: lehet, hogy a vaygr flotta érzékelte a nagy robbanást. Nos, nem lehet, hanem biztos... Emiatt egyelőre ne foglalkozzunk a core darabjainak megszerzésével – erre majd ráérünk a vaygr flotta megsemmisítése után. Bombázóinkkal, vadászainkkal, az anyahajóval valamint a csatahajóinkkal azonnal induljunk meg a középső core darab jobb oldalához – ide fog ugyanis megérkezni a vaygr flotta egyik fele – egy carrier, három-négy destroyer és fregatt kíséretében. Maradék erőinkkel (fregattok, korvettek, egy-két carrier) irány a bal oldali core darab – ide egy shipyard érkezik, díszkíséretben. Az itteni anyahajóval termeljünk le pár ion/gun platformot, hasznos segítséget

Kő-papír-olló

Manapság minden RTS-ben érvényesül ennek a játéknak a szelleme – nevezetesen minden egységnek van egy ellenszere, amely könnyedén legyőzheti. Nincs ez másképp itt sem. Ebben az a jó, hogy a történet előrehaladtával hiába jelennek meg az egyre nagyobb monstrumok, a még az első pályán megismert apró vadászgépeknek és bombázóknak is megmarad a létjogosultsága. Sőt: ezek tudják igazán felvenni a harcot például a hatalmas csatacirkálóval (battlecruiser), amely egyébként játszva szétszedi a szintén méretes rombolókat (destroyer) és a sorban utánuk következő fregattokat. Ebből következően mindig figyeljük meg a gyártásnál, hogy melyik egységről mit mond a program, nevezetesen, hogy mik ellen erős, és mikkel szemben gyenge. A győzelemhez ez létfontosságú.

Dinamikus kampány

Ebben a játékban az egyjátékos küldetések folyamatos meglepetésben részesíthetik az embert. Ugyanis sok programtól eltérően itt az ellenfél egységeinek típusa és száma nincs előre „bedrótozva", hanem attól függően változik, hogy mi a pályát milyen flottával kezdjük. Ugyanazt a küldetést eltérő nagyságú erőkkel kipróbálva más és más helyzettel találhatjuk szembe magunkat – így bár a fő célok változatlanok, érdemes egy pályát akár többször is végigjátszani, eltérő sereggel indulva.

jelentenek. Amint a vaygr erők megérkeznek, mehet a csata; elsősorban a vaygr carriernél figyeljünk a harcra, ott lesz nagyobb kavarodás,de ügyeljünk rá, hogy csapataink egy csoportban maradjanak, és ne böklászszanak a radioaktív magok körül. Ha időben indultunk, a BC-k és a Dreadnaught jó kis mészárlást rendeznek az ellenséges destroyerek között. A másik oldalon a vaygr shipyardot minél előbb eliminálják, így gyakorlatilag megszűntetjük a vaygr utánpótlást. Még egy csapat böklászik a térképen – a középső core darab fölött. Ez egy BC-t és néhány missile fregattot jelent. Destroyereinket és BC-inket javítsuk meg, majd végezzünk először a fregattokkal aztán a vaygr csatahajóval. Ezzel a nehezebb részen túl is vagyunk. Háttér közben amint üzenetet kapunk, fejlesszük ki a sugárzásvédő pajzsot, ezután gyártsunk két defense field frigate-et. Ezekhez csapjunk két-három resource collectort, és menjünk begyűjteni a core fragmenteket. A pajzsot csak akkor kapcsoljuk be, ha a mag közelében járunk, hisz ez védelmet ad a sugárzás ellen. Felváltva használjuk a két fregattot, akkor veszteségek nélkül kihozhatjuk a darabokat. Ha mindhárom megvan, a küldetésnek vége – azonban az utolsó megszerzése előtt kicsit alakítsuk át flottánk összetételét. A következő küldetés ugyanis – tapasztalatok szerint – annál nehezebb, minél több egységünk van a flottában, mert a gép ennek megfelelően alapból több csapattal indul. Ezért tegyük a következőeket: bontsuk le az összes fregattot és destroyert. Ha voltak vadászaink, azokat is zúzzuk be, helyettük építsünk kizárólag bombázókat, amennyit csak lehet (14-et). Maximáljuk a korvettek számát is, főként gunshipeket építsünk. Végül legyen legalább három carrierünk, és mindegyik tudjon weapon platformokat, bombázókat illetve korvetteket építeni. Ezen kívül maximáljuk a moverek/resource collectorok illetve a szondáink (sensor distortion probe) számát is. Miután így felkészültünk, gyűjtsük be az utolsó core darabot, és már megyünk is a következő küldetésre.

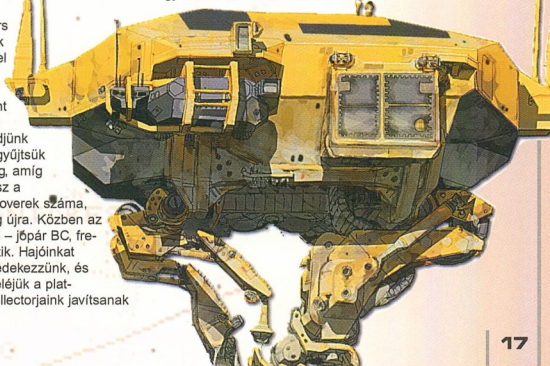
Mission 12: Thaddis Sabbah

A küldetés – amely talán a legnehezebb az egész játékban - fő célja a nemrég elrabolt Soban kiszabadítása. Őt a térkép felső részén lévő állomáson tartják fogva. Azonban mint már megszokhattuk, először célszerű a vaygr erőkkel foglalkozni, aztán a végén ráérünk kiszabadítani kollégánkat. Amint mieink az irányítás, kezdjünk intenzív gyártásba: az anyahajó és a shipyard építsen rombolókat, a carrierek weapon platformokat és fregattokat. Ezután hozzuk az anyahajó elé a BC-ket és a Dreadnaughtot, de ne menjünk velük előrébb, várjuk be itt lenn az ellent. Közben küldjük szét a szondákat a térkép felső részeinek felderítésére; ha SHIFT-el egy kicsit magasabbra visszük őket, akkor jóval tovább életben maradnak. A vaygrnak két shipyardja van: egy az állomástól balra/lent, egy pedig jobbra/fent. Első célpontjaink ezek legyenek, a támadást gyors hajókkal, azaz a korvettekkel, bombázókkal és moverekkel indítsuk, de lehetőleg ne nyílegyenesen menjünk, hanem kis kerülővel, hogy ne fussunk bele a felénk özönlő ellenséges hajókba. A korvettek foglalkozzanak a vadászvédelemmel, a bombázók pedig először a weapon platformokat majd a shipyardot vegyék célba. A védelemben lévő nagyobb hajókkal ne törődjünk, hisz gyors gépeinknek alig tudnak ártani. Kis szerencsével az első hullám kiiktatja a shipyardot, de ha nem, az se gond. Amint az ellenség ledarálta a támadó flottánkat, kezdjünk újakat építeni, és lent gyűjtsük össze őket. Várjuk meg, amíg megint maximumon lesz a bombázók/korvettek/moverek száma, és támadjunk újra meg újra. Közben az ellen is megindul lefelé – jópár BC, fregatt és bombázó érkezik. Hajóinkat csatarendben tartva védekezzünk, és folyamatosan küldjük eléjük a platformokat. Resource collectorjaink javítsanak (különösen a Dreadnaughtra vigyázzunk), ha van 50-60 ezer nyersanyagunk, akkor ne is foglalkozzunk a termeléssel. Ha egyszerre több (négy-öt) BC érkezik, bombázóinkkal segítsünk be a védelembe, szedjük ki a rakétavetőiket illetve a hajtóművüket, ezután már nem jelentenek komoly fenyegetést. A frissen elkészült fregattokat és rombolókat szintén hozzuk be csatarendbe. Miközben így szórakozunk, a vaygr anyahajó (Makaan) is megérkezik. Főként az állomás környékén böklászik, és természetesen gyártja az egységeket. Ha shipyardokkal már végeztünk, ennek is nekimehetünk. Ahogy normalizálódik a helyzet, csatahajóinkat formációban tartva lassacskán induljunk meg előre. Bombázóinkkal takarítsuk el az útból a weapon platformokat, a nagyobb hajókkal pedig irtsuk le az ellent.

Amint lehetőség nyílik, essünk neki Makaannak. Ha teljesen lerongyolódott, akkor meglép, tehát megsemmisíteni nem tudjuk. Miután elmenekült, szabadítsuk ki Sobant – egy marine fregattal dokkoljunk be az állomásra. A győzelem akkor a mienk, ha Soban gépe elér az anyahajónkhoz, de mivel eddigre a vaygr haderő elpusztult, ez nem jelenthet gondot. Mielőtt azonban ez megtörténne, maximáljuk a flottánk létszámát, azaz építsünk annyi egységet, amennyit csak tudunk. A következő küldetésben ugyanis erre nagyon kevés időnk lesz.

Mission 13: Balcora Gate

Ebben a küldetésben nagyon gyorsan kell cselekednünk, mert meg kell mentenünk a hiperkaput, amin keresztül Makaan meglépett. A vaygr flotta már támadja a kapu energiatelepeit, és ha mindhárom megsemmisül, a küldetést elbuktuk. Ezért amint megkapjuk az irányítást, fregattjainkkal és korvettjeinkel, valamint egy-két rombolóval sürgősen induljunk meg a kapu alját támadó csoportosulás felé. Az útban lévő kisebb flottát (egy BC, néhány fregatt és bombázó) saját bombázóink és csatahajóink segítségével söpörjük el az útból. Közben kezdjünk ion platformok gyártásába, és derítsük fel szondákkal a térképet. A kaputól balra egy jól védett shipyard, valamint induló helyünktől balra/fent vagy hat-nyolc BC és egy carrier várakozik. Ezeknek majd – lehetőleg minél később - csatahajóinkkal menjünk neki, valamint ide küldjük az elkészült ion platformokat is. Előtte-közben a bombázókkal támadjuk a BC-ket, de csak a fő fegyverüket (heavy missile battery) szedjük ki minél gyorsabban, a többit bízzuk



saját BC-inkre és a Dreadnaughtra. Ezeket egyébként intenzíven javítsuk (csak öt-hat collectort használjunk gyűjtögetésre). Közben remélhetőleg sikerült elpusztítani a kaput támadó lenti csapatot, ezzel a kaput már megmentettük. Kezdjük meg a kaput támadó többi vaygr hajó megsemmisítését, bombázóinkkal és korvettjeinkkel pedig essünk neki a shipyard védelmének. Innentől kezdve már fölényben vagyunk – a küldetés akkor ér véget, ha a shipyard megsemmisül.

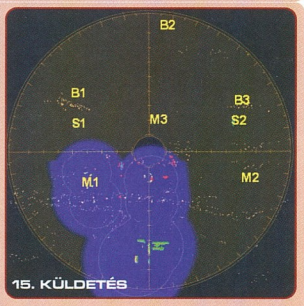
Mission 14: Balcora

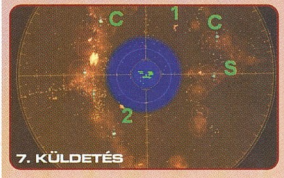
Meglepően könnyű küldetés, főleg ha jó nagy flottával érkezünk. A pálya közepén lebegő Sajuukért kell megküzdenünk a már jól ismert Makaan ellen – itt végre nem fog elteleportálni, mint már annyiszor. Kezdésnek két kisebb hajócsoport támad ránk, egy felülről, egy pedig balról. Bombázóinkkal és korvettjeinkkel essünk nekik, csatahajóinkkal pedig végezzük ki őket, nem jelenthetnek gondot. Ezután a bal oldalon látható csoportosulást támadjuk, mindennel, amink van. Itt egy shipyard, két carrier meg egy rakás nagyobb hajó állomásozik. A gép elég passzív, ezért nem kell tartanunk attól, hogy anyahajónk védelem nélkül marad. Faljuk fel az ellenséget, pótoljuk a veszteségeket majd nyomás a fent lévő Makaanhoz. Itt egy az előzőhöz hasonló méretű csoportosulás várakozik. Adjunk nekik, először a gyorsabb, majd a lassabban beérkező hajóinkkal. Amint a védelem elfogyott, sorozzuk meg Makaan hajóját, ám előtte gyártsunk annyi movert/korvettet/vadászt amennyit csak tudunk. A következő küldetésben nagy szükség lesz rájuk!

Mission 15: Return to Hiigara

Visszatértünk otthonunkba, ám a helyzet nem valami rózsás: a vaygr ostrom alatt a védők már majdnem összeomlottak. Feladatunk a bolygó megsegítése, és a vaygr egységek megsemmisítése. Anyahajónk már nincsen, helyette a Sajuuk van az irányításunk alatt – ezzel építkezni ugyan nem tudunk, van viszont két remek tulajdonsága: gyakorlatilag elpusztíthatatlan, és tetszőlegesen teleportálhat a térképen.
A küldetés rendkívül könnyű, ha tudjuk hova menjünk, ami a mellékelt térkép alapján gyerekjáték. Lássuk csak: elsőként fogjuk a movereket, osszuk két csoportba és küldjük őket az M1/M2 pontokhoz. Ha nem muszáj, ne bonyolódjunk velük harcba, esetleg erősítésként adhatunk melléjük három-három korvettet. Ha valamiért nem hoztunk movereket, akkor korvettek és vadászok is megfelelőek a feladatra. A Sajuukkal teleportáljunk az S1 és S2 pontokhoz – itt két vaygr shipyard van, ezt a játékban is jelzi a térkép. Szedjük szét őket, a körítéssel ne foglalkozzunk. Közben flottánk összes többi egységével induljunk meg „brutális módban" - azaz tekintet nélkül a veszteségekre - felfelé, az M3-as ponthoz. Aggódni nem kell, ha teljes erővel jöttünk, nincs ami megállítson bennünket. Az elveszett fregattokat és korvetteket azért pótoljuk, és dobhatunk a levesbe pár ion platformot is.
Rövid időn belül jön a második felvonás: három böszme nagy planet killer érkezik (B1/B2/B3), és elkezdik bombázni a bolygónkat. Technikailag ez úgy néz ki, hogy rakétákat lőnek ki, amelyek ha eljutnak M1/M2/M3 alá, akkor becsapódnak. A bolygó mindössze öt-hat találatot bír ki, és ha a népesség 0-ra csökken az ekkor megjelenő számlálón, akkor vesztettünk. Ezt elkerülendő a rakétákat útközben meg kell semmisíteni, erre kellettek a remélhetőleg már a helyükön (M1/M2/M3) levő egységek. Állítsuk őket agresszív módba, így automatikusan levadásszák a bombákat. Ha az M3-ra még nem értünk el, a harcból kivonva küldjünk oda is pár korvettet, arrafelé nem sok ellenség bóklászik. Amint megjelennek a planet killerek, azonnal fogjuk a Sajuukot (ha még a shipyardot lőjük, akkor hagyjuk ott). teleportáljunk egymás után melléjük, és lőjük szét őket. Számítsunk arra, hogy amint az első planet killer megsemmisült, a másik kettő egyre gyorsabb ütemben kezdi szórni a bombákat (az utolsó pedig még gyorsabban fog lövöldözni). Ezért figyeljünk arra, hogy az elfogási pontokon mit csinálnak hajóink; egyébként közelebb is vihetjük őket a kilövőkhöz, csak ne keveredjenek harcba ellenséges hajókkal, mert akkor átcsúszhat egy-két bomba. Amint mindhárom monstrummal végeztünk, megtekinthetjük a befejező képsorokat.

SzabFer





WORMS 3D

AKARSZ MÉG KUKACOSKODNI?

Megjelenés: 2003 November

Megrendelhető a SEGA kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Rt.-nél: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25
Tel: (1) 478 0910 Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu

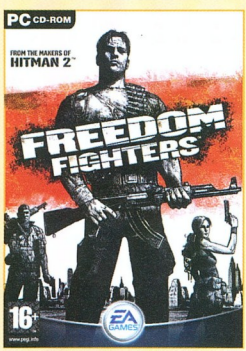
TEAM17™ SEGA® POWERED BY gamespy

Worms 3D © 2003 Team17 Software. Published by SEGA Europe Limited under license. Developed by Team17 Software. Worms 3D © 2003 Team17 Software, Team17 Software and Worms 3D are trademarks or registered trademarks of Team17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. 'Shake your Coconuts' by Junior Senior © Crunchy Frog (Licensed by Universal Music DK) AS. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

FREEDOM FIGHTERS

Érdekes kérdést feszeget a Hitman 1-2 alkotóinak új játéka, melyben egy vízszerelőből lett szabadságharcost kell irányítanunk. Az alapszituáció szerint a hidegháború szovjet győzelemmel zárul, és miután egész Európára rátették a kezüket, nem lesz nehéz kitalálni mi a következő célpontjuk – így van, az Amerikai Egyesült Államok. A székesfővárost, Washingtont, elnököstül, Fehér Házastul leromboló atomrakéta kellő káoszt teremt az országban ahhoz, hogy a nagy erejű orosz csapatok bemasírozzanak az országba, és uralmuk alá hajtsák azt. Itt lépünk mi a képbe – még ha egyelőre nem is tudunk róla…

- **CD Link:** Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** IO Interactive
- **Kiadó:** Electronic Arts
- **Megjelenés:** 2003-Október-01
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** http://www.freedom.ea.com/



1., Manhattan Invasion

Főhősünk, Chris számára minden úgy indul, mint egy átlagos nap: elromlott lefolyóhoz riasztják hűséges társával, az egy szem testvérével egy bizonyos Isabella Angelinához, akiről elöljáróban csak annyit lehetett tudni, hogy a szovjet terjeszkedés ördögi mivoltának hangos szószólója. Bár való igaz, hogy már egész Európát bekebelezték, arra azonban senki sem számított, hogy az Amerikai Egyesült Államokat is képesek, illetve meg merik támadni. A nap pedig elérkezett – teljes megszállás alá került az USA! Ebből a szorult helyzetből indul a játék – bátyánkat elcipelik a ruszkik, mi pedig ott maradunk az ajtó mögött guggolva, egy hírhedten szovjetellenes nő lakásában…

Az irányítással azt hiszem, nem lesz majd gondja senkinek sem – az egérrel tudunk nézelődni a tér 360 fokában, míg a szokásosnak mondható W-, A-, S-, D-billentyűkkel mozoghatunk előre, balra, jobbra és visszafele. A bal egérgombbal használhatjuk az éppen aktuális fegyverünket, a jobbal pedig az úgynevezett belső nézetre válthatunk, amivel főleg a célzáskor kerülhetünk némi előnybe. A CTRL- és szóközbillentyűk, ahogy már megszokhattuk a guggolásra és ugrásra lettek fenntartva – nagyjából ennyi elég is, hogy elkezdhess játszani!

Húzódjunk hátra az ablakon belövöldöző helikopter elől, majd a folyosóra érve üssük le az embereket sakkban tartó szovjet tisztet. Kövessük a felszabadított fazont, aki elvezet minket a tetőre. Itt a kis dobozkákat megmászva a halott őrtől elvehetjük a fegyverét. Riogassuk el a helikoptert a társunkkal, majd miután felvettük a halott katonák fegyvereit, kövessük Jonest a lépcsőn keresztül. Lent lőjük szét a hordókat (gazdaságosabb, mintha az emberekre vadásznánk), majd miután ránk robbant a kóceráj, vegyük fel a mentőautónál az energiacsomagokat. Töltsük fel magunkat maximumra, majd induljunk el az utcán Jonest követve. Balra fordulva a főútra menjünk, amíg csak tudunk, majd soroljunk be a jobb oldali keresztutcába. Töltsük fel az ajtó előtt guggoló ember energiáját, majd menjünk fel az osztaggal a ház egyik felső emeletére. Vegyük fel az ajtó elől a Molotov-koktélokat, és az ajtón kinézve robbantsuk ki a konténerek mögött rejtőző oroszokat. Másszunk le, gyűjtsük be az újabb üvegeket, majd vegyük fel a halottaktól a fegyvereiket. Lőjük le a kocsi mögött rejtőző osztagot, majd befordulva az U-alakú sikátorba, a csatornafedélnél juthatunk át a következő pályára.

2., Brooklyn Rebel Base

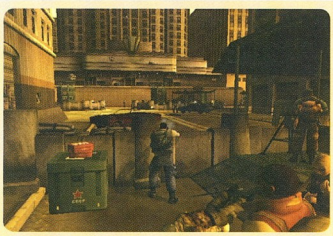
Ez a pálya lesz a lázadók bázisra, ahonnan majd az akciók indulnak, és ahová mindig visszatérhetünk menteni. A játék közben ugyanis híján vagyunk ezeknek a lehetőségeknek – általában csak 2-3 csatornafedél lesz egy-egy misszió közben elszórva, melyeknél kimenthetjük az aktuális állásunkat. És ez igen csak jót tesz a játékmenetnek! Szóval megérkezünk a stratégiai megbeszélés helyszínére, ahol nem kérdéses, mi lesz a sorsunk: a lázadókhoz csatlakozva Amerika felszabadításán kell munkálkodnunk. Ehhez először is Isabellát kell kiszabadítanunk, akit a rendőrség épületében tartanak fogva a szovjet megszállók. A térképekre kattintva mindig meghallgathatjuk az aktuális missziók feladatait, ám arra készüljünk fel, hogy egy területre többször is vissza kell majd térnünk, köszönhetően a pályatervezők rendkívül intelligensen felépített pályarészeinek. Elsőként tehát induljunk a rendőrőrs felé – kiszabadítani a csoport vezetőjét!

3., Brooklyn Police Station

Hogy leszedhessük a rendőrség tetején pózoló, távcsöves puskával garázdálkodó alakot, először is a Post Office-pályán található benzinkutat kell a levegőbe repítenünk. Ehhez pedig némi C4-es robbanóanyagra lesz szükségünk, melyet ezen a pályán szerezhetünk be. Induljunk el bal kéz felé, majd a sarkon jobbra fordulva közelítsük meg a rendőröket. Mivel az orvlövész sakkban tartja őket, így mi sem tudunk előrébb hatolni, nincs más választásunk, mint felszedni egy szimpatikus C4-es pakkot, és visszamenni a csatornába, ahonnan jöttünk.

4., Brooklyn Post Office

A csatornából kijőve egy fiatal grafitis sráccal találkozhatunk, aki megerősít minket abban, hogy már csak a benzinkút felrobbantása áll a továbbjutás útjában – úgyhogy forduljunk be a sarkon, készítsünk elő néhány maréknyi lőszert, és lőjük le a konténerek



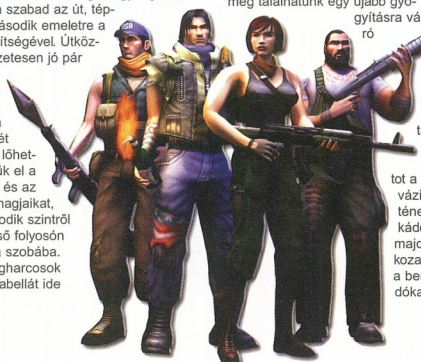
mellett ácsorgó szovjeteket. Haladjunk el a holttestük mellett, vegyük el az elejtett fegyvereiket, majd jobbra befordulva helyezzük el a robbanóanyagunkat a benzinkút hátsó részében. 8 másodpercünk van arra, hogy eliszkoljunk a robbanás helyszínéről és fedezékbe vonuljunk. Miután sikeresen levegőbe repítettük a kócerájt és ezzel ledöntöttük lábáról a tetőn ólálkodó orvlövész duót, már nyugodtan visszamehetünk a rendőrőrs körzetébe, ahol megpróbálhatunk beszivárogni az oroszokkal teli épületbe.

5., Brooklyn Police Station

Visszatérve a rendőrség előtt felállított teherautó-kordonhoz, beszéljünk újra a rendőrrel, aki elmondja, hogy szerinte a legbiztonságosabban az aluljárón keresztül közelíthetjük meg az épületet. Amennyiben megpróbálnánk a felszínen közeledni, hamar rádöbbenhetünk hogy igaza volt: az épület előtt álló géppuskaállásból folyamatosan szórják nyakunkba az áldást. Így nem marad más hátra, mint lépcsőzni, majd a vékony kis folyosón végiglődözni a benne található szovjet ellenfeleket. Felvehetünk két energiacsomagot is, majd miután visszatértünk a felszínre, a kijáratnál szobrozó egyenruhástól megtudhatjuk, hogy a parkolón keresztül egész kényelmesen beosonhatunk az épületbe. Ehhez persze egy kicsit lopakodnunk is kell majd, hiszen a főbejáratnál ácsorgó géppuskás figyelme lankadatlan – szóval vágjuk lopakodó üzemmódba magunkat, és a kocsik fedezékét kihasználva osonjunk be a balra nyíló parkolóba. A különböző járművek mellett elszórt shotgunokkal hamar leteríthetjük az itt járőrözö szovjet katonákat, majd a mentőautó mögül felvett energiacsomag után távozzunk a jobb kéz felé nyíló ajtón át. A folyosó végén balra vessük be magunkat a fedezék mögé, és egy precíz tisztítótűzzel pörköljük ki a szemközt található ellenséges egységeket, majd miután szabad az út, téppünk fel a második emeletre a lépcsők segítségével. Útközben természetesen jó pár szovjet zsoldosba ütközünk majd; őket a ládák rejtekét kihasználva lőhetjük le. Vegyük el a fegyvereiket és az energiacsomagjaikat, majd a második szintről nyíló középső folyosón lépjünk be a szobába. A szabadságharcosok vezetőjét, Isabellát ide börtönözték be, aki miután kiszabadítottunk, rögvest segít lecserélni a rendőrség homlokzatán lobogó szovjet zászlót a nálunk található amerikaira…

6., Brooklyn Post Office

Kövessük Isabellát a lázadók ideiglenes búvóhelyére, ahol Karizma pontjainknak megfelelően egy, illetve kettő darab segítőt kaphatunk. Velük rögtön támadásba is lendülhetünk, hiszen következő feladatunk az udvarban található postaépület visszafoglalása lesz. Ehhez először is húzódjunk a kijárat melletti szemétdomb mögé, ahol meggyógyíthatunk egy civilt (ezért további Karizma pontok járnak), valamint pár Molotov-koktéllal begyújthatjuk a benzines hordók mögött grasszáló vörösöket. Miután ezen udvarrészt teljes mértékben kipuceltuk, induljunk gyújtógető körútra, vegyük fel a halottak elejtett lőszereit és energiacsomagjait. Most szépen araszoljunk fel az udvar közepén felállított zöld konténerre, ahonnan a szemközti bunkerre adhatunk ki támadó parancsokat az alánk beosztott ellenállóknak. Innen koordinálva a hadműveleteket hamar bevehetjük a jó pár fedezékkel bíró védőállást, ahonnan mielőtt tovaindulnánk balra, jobb kéz felé, a benzinkút mögötti sikátorban még találhatunk egy újabb gyógyításra váró civilt. Most már belopózhatunk a postaépület háta mögé is (főleg, mert a főbejáratot a szovjet inváziós erők konténerei barikádozzák el), majd szépen fokozatosan kilőve a benzines hordókat - és ezáltal a levegőbe repítve a közelben álló teherautókat - immáron ellenállás nélkül juthatunk be a körzetbe. Balról, a rakodóhelyiségből mehetünk be az épületbe, ahol először is egy rakat energiacsomagot, másodszor jó pár ellenséges katonát találhatunk.



A lépcsőfordulóban már csak három szovjetet kell eliminálnunk, hogy ráakadjunk jó öreg bátyánkra. Ha felpumpáltuk magunkat energiacsomagokkal, már csak a tetőn tartózkodó ellenséges erőket kell leküzdenünk, hogy lecserélhessük a tetőn lobogó sarlókalapácsos zászlót a jó öreg csillagos-sávos amerikaira…

7., Brooklyn Rebel Base

Visszatérve a bázisra láthatjuk, hogy szaporodik az állomány: a csatorna mentén megjelennek a sátrak és a meleget adó, lángoló hordók. A bratyónk által vizionált nagy felszabadítási csoport megszervezése talán nem is tűnik olyan lehetetlen feladatnak…

Ha szükségét érezzük, az egyik asztalnál lecserélhetjük a fegyvereinket, egyszerre ugyanis csak egy kézi és egy automata fegyver lehet nálunk (a szokásos energiacsomag és az eldobható fegyverek mellett). Az eligazításnál ismételten összetett misszióra számíthatunk, ezúttal azonban három színtéren kell majd helytállnunk egymás után, és természetesen felváltva is. Elsőként némi robbanóanyagra kell majd szert tennünk, hogy felrobbanthassuk a szovjetek két létfontosságú útvonalát, ehhez pedig először a hotel felé kell mennünk.

8., Brooklyn Hotel

A csatornával szemközt található térről béreljünk fel két szimpatikus figurát, majd távozzunk velük a parkoló jobb kéz felé eső sikátorába. Itt az egyik szemetes konténerre felmászva bejuthatunk az előttünk magasodó ház folyosójára. Intézzük el az itt posztoló szovjeteket, majd az első balra nyíló szobában gyógyítsuk fel a betegeskedő öregembert. Most menjünk le az utcára, és a szemközti épületen keresztül haladva álljunk meg a csatornafedőnél. Itt a kissrác elújságolja, hogy a robbanóanyagokat a szemközti étteremben tárolják, ahová ha bemegyünk, láthatjuk, hogy jóval többről van szó, mint egyszerű raktárról: mindenféle létező cuccot magunkhoz vehetünk. Távozzunk a sikátorba nyíló ajtón át, ahonnan egy konténeres mutatvány után a fogolytábor kellős közepére juthatunk. Itt szabadítsuk ki a rabul ejtett társainkat, majd az étterem melletti szűk utcán keresztül vezessük őket a szomszéd házhoz, hiszen a csatornán keresztül juttathatjuk őket haza. Gyógyítsuk fel a két ott ülő sebesültet is – így igazán sok Karizma ponttal lettünk gazdagabbak. Mivel második célpontunk, a hotel még erős védelemmel rendelkezik, így mi is válasszuk inkább a nyúlcipőt, és mondjuk tizedeljük meg a kikötőben lévő helikopteres leszállóhelyet.

9., Brooklyn Harbor

Komoly ostromállapotok uralkodnak a város kikötői részén is – amit mi sem bizonyítanak jobban, mint a kereszteződésekben felállított szovjet erődítmények. Először is béreljünk fel annyi embert, amennyit Karizma pontjaink lehetségessé tesznek, majd velük in-

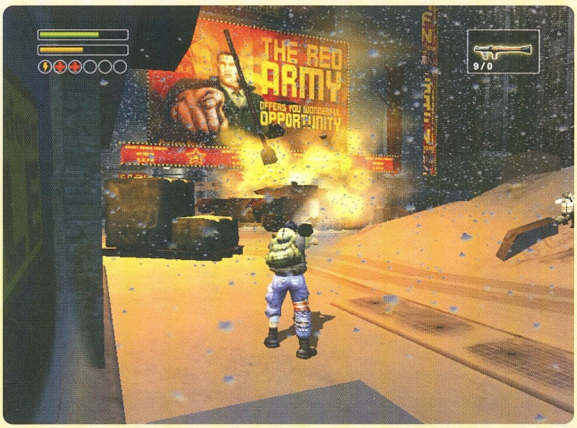
duljunk portyára. Irány a szemközti védelmi állás, ahonnan füstöljük ki a ruszkikat, majd beljebb haladva a leszállókör felé, szépen tisztítsuk meg a környéket. Miután elhelyeztük a C4-et a helikopter körül, szépen húzódjunk fedezékbe, és gyűjtsük be a robbantásért járó Karizma pontokat. Most menjünk vissza az elágazáshoz, ahol balra fordulva foglaljuk el a lenti lőállást. Ezzel egy időre megtisztíthatjuk a szemközti épület előtt felvert erődítményüket, majd miután ezzel végeztünk és a gránátokat is felszedegettük a dobozokról, forduljunk vissza, és vegyük szemügyre a balra található nyitott ajtót, melyen keresztül behatolhatunk a házba. Itt a felső szintekről egy folyosóra kerülünk, ahonnan egy újabb civilt gyógyíthatunk meg a szemközti szobában. Az erkélyre jobbra indulva juthatunk, ahonnan a távcsöves puskás ember fegyverével tovább garázdálkodhatunk, majd miután ismét megtisztítottuk a terepet, menjünk le a térre. Az alagútnak háttal állva, a balra eső létrán egy kisebb csoport ellenállóhoz kerülünk, ahol esetlegesen újabb embereket toborozhatunk a csapatunkba. Ezután folytassuk utunkat az alagúttal átellenes irányban, és vegyük be a szemközti ellenőrző pontot is.
Miután innen már csak egy lépés a raktárépület, gyorsan hatoljunk is be az udvarára, ahol bal kéz felé megtalálhatjuk kicsiny ellenállócsoportunk újabb szórványait. Amennyiben szükségünk van rá töltsük fel magunkat energiával, illetve robbanékony üvegekkel, majd az oldalt található szellőzőcsövek vastagságát kihasználva baktassunk fel egészen a kivágott ablakig. Így máris bent találhatjuk magunkat a raktárban, ahonnan már csak le kéne jutnunk a földszintig. Ezt úgy tehetjük meg, hogy felmászunk a fém állványokra, és a balszél felé található keresztcsövön átjutunk a túloldalra. Itt egy oldalajtó segítségével lelépcsőzhetünk egy szintet, ahonnan a szemközti szobán át, az utolsó raktárépületbe jutunk. Itt menjünk le a földszintig, és a fedezékek mögül sorozzuk meg ólomgolyókkal az ellenséges erőket. A kivágott ajtón keresztül az udvarra jutunk, ahonnan már csak a bal kéz felé eső épület tetejére kell felszambáznunk és lecserélnünk a szovjet lobogót amerikaira.

10., Brooklyn Fire Station

Következő állomásunk a tűzoltóság épülete lesz, ahonnan a vörösök a logisztikai előkészítéseket végzik. Ütközben persze még adunk a vasúti összeköttetésnek is – de mindenről a maga idejében… Először is béreljük fel az itt álldogáló lázadókat, majd az oldalajtón keresztül hatoljunk be a térre.
A jobb kéz felé eső konténer tetejéről megfelelően átláthatjuk a terepet, sőt mi több, az itt található gépfegyveres állásból kicsit meg is tisztíthatjuk… Induljunk el bal kéz felé az úton, majd a bal kanyarban elhelyezett állások megtisztítása után folytassuk utunkat a híd felé. Itt húzódjunk le balra, és a peremet átmászva szépen araszoljunk le a vasúti sínekig. A híd tartópilléreihez érve leeshet mindenkinek, hogy minek cipeltük idáig a C4-eseket: a tartószerkezetekre szerelt robbanóanyag pillanatok alatt használhatatlanná teszi a felette lévő hidat. Mászszunk fel a bal kéz felé található kunyhóra a szemközti fal mellett, majd innen fel a romos falon át jussunk a lázadás táborába. Innen balra távozhatunk, a kis sikátoron át. Itt vágjuk át magunkat az ellenségen, majd miután ez megtörtént, az elágazásnál forduljunk jobbra. Kerüljünk a tűzoltóság mögé, ahol már igazán nem marad sok feladatunk hátra, csupán a kocsikiállón keresztül be kell hatolnunk az épületbe, át kell lőnünk magunkat pár szobán, fel kell futnunk két emeletre, és a tetőn lecserélhetjük a lobogót.

11., Brooklyn Hotel

Visszatértünk hát szeretett pályánkra, ahonnan még egy rabot kiszabadíthatunk a



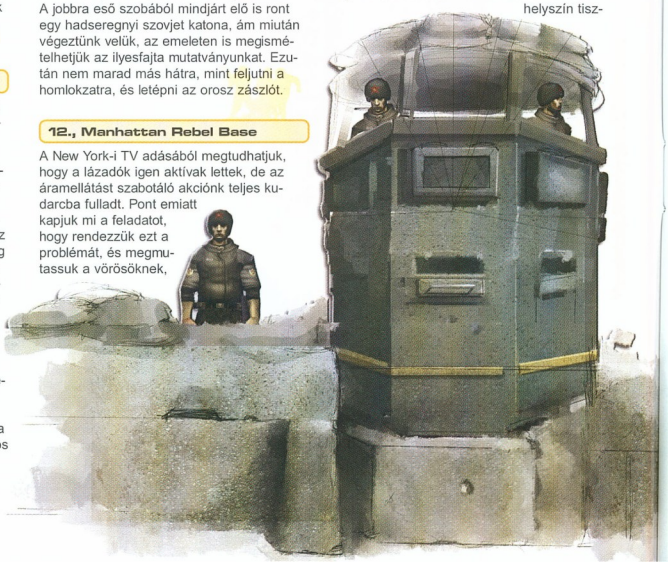
szemközti sikátorból, valamint felgyógyíthatjuk a csatorna mellett fekvő két katonát. Folytassuk az utunkat a hotel irányába, majd előtte balra, illetve jobbra is letérhetünk a főútról különböző kis extra töltények és lövészhelyek megtalálása végett. Miután ezeket a szálakat is elvarrtuk, már nincs más hátra, mint behatolni a főbejáraton.
A jobbra eső szobából mindjárt elő is ront egy hadseregnyi szovjet katona, ám miután végeztünk velük, az emeleten is megismételhetjük az ilyesfajta mutatványunkat. Ezután nem marad más hátra, mint feljutni a homlokzatra, és letépni az orosz zászlót.

12., Manhattan Rebel Base

A New York-i TV adásából megtudhatjuk, hogy a lázadók igen aktívak lettek, de az áramellátást szabotáló akciónk teljes kudarcba fulladt. Pont emiatt kapjuk mi a feladatot, hogy rendezzük ezt a problémát, és megmutassuk a vörösöknek, hogy nem eszik olyan forrón a kását. Éjjel kell majd ügyködnünk, és főként csendben – hiszen már nem éri felkészületlenül őket a jövetelünk. Először a raktárnegyeddel foglalkozzunk!

13., Manhattan Warehouse District

Béreljünk fel gyorsan pár embert, majd hallgassuk meg a híd mellett ácsorgó öreg nénike történetét. Mint kiderül: a fiát túszul ejtették az oroszok, és a közeli raktárhoz cipelték. Több sem kell piciny csapatunknak, egyből kezünkbe vesszük az ügyet. Ügessünk át gyorsan a szemközti hídon, és végezzük ki az itt található szovjeteket. Bal kéz felé indulva az utcasarkon túl egy magas falú körbekerített intézményhez érünk – ez lesz, amit keresünk: a fogolytábor. Hatoljunk be az udvarára, közben vigyázzunk a tornyokban lévő mesterlövészekre. Miután a helyszín tisz-



Liberty Island - A Titkos Sziget

Új játék elindításakor felvetődik a kérdés: mégis, milyen nehézségi szintet válasszunk?! Ez már csak azért is fontos, mert így nem csupán ellenfeleink erősségét, illetve elejtett fegyvereik tölténytárát kalibrálhatjuk be, hanem akár egy rejtett pályát is előcsalhatunk. Tehát nem kell mást tennünk, válasszuk a legnehezebb fokozatot, és döngessük végig a játékot. A „The End" felirat után pedig máris töltődik a pálya…

A célunk a Szabadság-szobor lángjába való feljutás lesz, amit először is a jobb kéz felé található félig ledőlt fal megmászásával kezdjünk. Miután a rakétavetővel kilőttük a helikoptert, és alul átbújtunk a törmelékek alatt – másszunk fel a szobor lángjához, és teljesítsük extra küldetésünket.

ta, már csak ki kell szabadítanunk a rabokat, és a közeli csatornanyíláshoz kell vezetnünk őket. Ehhez azonban először a szemközti konténerek mögött található trafóállomást kell felrobbantanunk, hiszen a foglyok kerítésébe áram folyik. Miután mind a négy társunkat elkísértük a csatornához, forduljunk sarkon, és menjünk vissza a kezdőponthoz. Itt szereljünk egy jól megtermett C4-es csomagot a híd kellős közepére, majd fussunk vissza a starthoz. Miután felrobbant, a ház melletti kis folyosón eljuthatunk egy leszakadt rácsrészig, amelyen lemászva felbérelhetünk egy újabb zsoldost. Vele fussunk tovább a következő peremig, amely a második felrobbantandó hídhoz vezet. Ezt is repítsük a levegőbe, majd a híd melletti

részen, a ház mellett támadjuk meg a kereszteződésben felállított erődöt. Miután bevettük, folytassuk menetelésünket jobbra, ahonnan egy kis sikátor után egészen a raktárházig juthatunk. Itt jobb kéz felé az egyik ház kitárt ajtaja vár – benn feltankolhatjuk magunkat, és nem utolsósorban a fenti orvlövészt is elintézhetjük a síneken kolbászoló oroszokkal egyetemben. Már csak a szemközti raktárépületet kell bevennünk, és a második szintre felballagnunk a körfolyosók és lépcsők segítségével. Innen csak egy lépés a tető, ahol a szokásos zászlócserét kell végrehajtanunk, hogy elmondhassuk: ez a terület is az irányításunk alatt áll!

14., Manhattan Power Plant

Induljunk el a nagy kráter felé, majd ahelyett, hogy beszállnánk az ütközetbe, béreljünk fel pár embert, és a bal kéz felé eső teherautót megmászva jussunk fel az épület tetejére. Itt balra húzódva egy átjáróra lehetünk figyelmesek, melyet már csak meg kell tisztítani a szovjetektől, és máris szabad az út az előbb látott harcszíntér mögé. Nekünk azonban a szemközti sikátor kell, ahol két katona is sebesülten fekszik, akik felgyógyulva csatlakoznak hozzánk. A hátsó udvar felé véve az irányt megmászhatunk egy szemetes konténert, hogy a főútra kerüljünk. Hátulról közelítünk tehát az újabb vörös hadálláshoz, amely már csak a sorozatvetőik miatt is sokkal kényelmesebb. Miután leszedtük őket, jöhet a híd alatt való átmasírozás, végül pedig magányos akcióként lőjük le a mesterlövészt a jobbra található romos házikó ablakából. Most az elkerített rész következik, ahol az áramellátást fogjuk taccsra tenni – egész egyszerűen helyezzük egyik C4-es pakkunkat a villanyoszlopra, és húzódjunk biztos helyre. Miután felmarkoltuk megérdemelt Karizma pontjainkat, meneteljünk tovább a főút felé, ahol balra fordulva igazi meglepetésben lehet részünk: egy helikopter szakad a nyakunkba! Fussunk át gyorsan az autópálya túlsó oldalára a kivágott kerítésszeleten keresztül, majd húzódjunk jobbra a lerobbant autóbuszroncsig. Itt egy kis ideig biztonságban tudhatjuk magunkat a repülő szerkezet elől, de a kinti helyzetet még meg kell oldani. Küldjük ki a katonáinkat, hogy tegyenek rendet előttünk, majd a roncsok között szaladgálva közelítsük meg a következő autóbuszt. Innen tárt karokkal fogadhatjuk az előttünk, a kerítésen átszökellő orosz katonákat,. Miután elfogytak, menjünk át mi is a túlsó oldalra. Itt a szemközti bejáratot kell bevennünk, úgyhogy húzódjunk is gyorsan a konténerek rejtekébe, majd miután fokozatosan beljebb nyomulunk, hirtelen azt vehetjük észre, hogy miénk az udvar. Nézzünk el a hátsó részébe, ahol három sebesültet is meggyógyíthatunk, illetve a nyitott ajtón keresztül behatolhatunk az erőműbe. Itt bal kéz felé egy rakétavetőt is találhatunk (kitalálhatod, hogy mire jó benne az egyetlen darab robbanótöltet…), majd szívároggunk be a generátorterembe. Innen a hátsó lépcsőkön keresztül juthatunk fel a tetőre, ahol már csak a csekély ellenállást tanúsító orosz katonák kivégzése, és a zászlócsere vár minket.

15., Manhattan Movie Theater

Béreljük fel a két itt ácsorgó szabadsághar-cost, majd velük elindulva tisztítsuk meg a kanyarban állomásozó szovjetektől a területet. A kis lépcsőfeljárót használva egy parkba jutunk, ám a táj korántsem olyan békés és nyugalmas, mint ahogyan ezt egy efféle helytől elvárhatnánk. A kerítés takarásában osonjunk el szépen társainkhoz, ahol további embereket szervezhetünk a csapatunkba. A jobbra nyíló ajtón belépve egy ház alagsorába kerülünk, amelyen áthaladva egy újabb utcarészlettel ismerkedhetünk meg. Egyelőre ne foglalkozzunk a tőlünk jobbra állomásozó katonáktól, csak fussunk át a szemközti házba, és annak is a tetejére. Itt szedjük le az orvlövészt, és a puskájával tegyünk egy kis rendet a hátsó udvarban is, majd menjünk le az osztagunkkal, és robbantsuk fel a helikopter leszállót. A parkolóban felturninghatjuk magunkat töltényekkel és minden földi jóval, majd iszkoljunk ki az utcára. Itt, a mozi főbejáratánál nem sok mindent tudunk tenni, úgyhogy más behatolási pont után kell néznünk, melyet jobb kéz felé indulva, a szovjet barikádok irányában kezdjünk el keresni. Miután áthaladunk az első ellenőrzési ponton, a jobb kéz felé eső ház átjáróját kihasználva a következő bázisuk oldalába kerülünk, így a nagy, zöld konténer elsőrangú rejtekében taktikai utasításokat adhatunk ki a terület elfoglalására. Miután feltankoltuk magunkat az elejtett cuccokból, nyomuljunk be a hátsó bejáraton, és rögtön tisztítsuk is meg az elől mozizó szovjetektől a termet, majd tépjünk ki a folyosóra.

16., Governor's Island Rebel Base

Szomorú hírek fogadnak a bázison: bár ellenállási mozgalmunk egyre inkább előretör, a szovjetek, és főleg vezetőjük, Tatarin tábornok a legfájóbb ponton próbál elégtételt venni rajtunk, így a híradó élő egyenes adásban közvetíti bátyánk, Troy elfogását. Mint a lázadás főszereplőjének, brutális a büntetése: személyesen Tatarin tábornok végzi ki. Hogy miért pont Tatarin legyen a következő célpontunk adott, de semmi másra nem számíthatunk – csak magunkra és a távcsöves puskánkra. Ha sikerülne eltennünk a vezetőjüket láb alól, az ellenség köreiben nagy zavar támad, ez pedig a lázadóknak csak jó lehet…

17., Governor's Island Naval Base

A szigetre egy hajóval érkezünk, majd másszunk is fel a dokkokra rögvest. Itt jobb kéz felé találhatunk pár őrszemet, akiket gyorsan szedjünk is le, majd a toronyba felmászva az orvlövész puskájával irtsuk ki a gépágyúnál álló tiszteket. Miután elfogyott a töltényünk, illetve jól leszedtünk mindenkit, közelítsük meg gyalogszerrel a konténervárost. Itt bal kéz felé fordulva folytassuk tovább a lopakodást, majd miután átmásztunk a szemközti falon, szedjük le a kerítés mellett álló őrszemeket. Összpontosítsunk előre, hiszen őrjárat közeledik – mészároljuk le őket, nehogy fordítva történjen meg mindez. Miután megtisztítottuk a terepet, forduljunk jobbra, és a téren előre haladva másszunk fel a zöld konténerre. A vadászpuska távcsövének segítségével közelítsünk rá a nagy tornyokban álldogáló mesterlövészekre, és szedjük le őket. Miután ellenállásba nem ütközünk, másszunk vissza a földre, és közelítsük meg a két torony közül a jobb oldalit. Menjünk fel a létráján, majd vegyük fel a földről a távcsöves puskát. Ezzel pont ráláthatunk a kormányzói épület udvarára, ahol miután leszedtünk egy-két embert, az erkélyen megjelenik maga Tatarin is. Ezt a pillanatot kell kihasználnunk: lőjük homlokon a diktátort. Miután az erősítés pillanatokon belül érkezik helikopteren, és hangosbeszélőn is kiadják a parancsot a behatolók eliminálására, azonnal kezdjünk el visszafelé iszkolni a kezdőponthoz, és a ladikunk segítségével távozzunk azon az úton, ahogy jöttünk.

18., Sewer's Rebel Base

Sajnos a fogadtatás nem egészen olyan, mint amilyenre számíthatnánk: egy orosz tiszt fogad, társaink sátrai leégetve, és sehol senki, csak az ellenséges katonák. Fogjuk magunkat és a csövön lemászva szaladjunk át a szovjetekhez, majd miután rendet tettünk náluk, húzódjunk még mélyebbre a csatornában. Az egyirányú folyosókon sorra rendezzük le a velünk szembejövőket, majd miután kiértünk a csatornapartra, menjünk fel a mi oldalunkon található létrán, és foszszuk ki a raktárt. Miután gránátvető is került hozzánk, a szemben található csapatokat ezzel intézzük el, majd ússzunk át a túlpartra. Itt az elágazásnál jobb kéz felé menjünk, majd miután leszaladtunk a csatorna alsó szintjére, tisztítsuk meg a kis kupolát az ellenségtől. Ha bal kéz felé másznak le, egy újabb járatban folytatódhat a kalandozásunk, melynek alján egy ellenséggel teli terem vár. Előtte még azonban magunkhoz vehetjük a sorozatvetőt az egyik ellenálló vöröstől, amellyel már szép kis irtást rendezhetünk. Miután végigpucoltuk a ládákkal és rácsokkal teli termet, a végében található folyosón távozhatunk két megmaradt barátunkhoz, akik újdonsült bázisunkra visznek minket.

19., Manhattan Rebel Base

Tatarin halála nem teljesen váltotta be a hozzá fűzött reményeket, hiszen a szovjet rezsim egyáltalán nem omlott össze, nem tört ki pánik, és nem lett erősebb az ellenállásunk sem – ellenben a megtorlás során rengeteg embert veszítettünk. A bázisunkon történt rajtaütésük alaposan megtizedelte az állományunkat, s mivel egy metróalagútban kellett új főhadiszállást kialakítanunk, így készleteink helyzete sem éppen rózsás. A terv azonban bizakodásra adhat okot – be kell szivárognunk a New York-i televíziós központba, és meg kell akadályoznunk, hogy további szovjet propagandaműsorok menjenek adásba. Előtte azonban még a központjukként szolgáló középiskolát kell kezelésbe venni.

20., Manhattan High School

Másszunk fel a hátunk mögött található szellőző berendezésre, majd a csövek segítségével el a ház ablakáig. Itt balra indulva jussunk el egészen a lépcsőfordulóig, ahonnan lejutva, négy harcost bérelhetünk fel magunknak. Velük a kijárattól szemközti placc elfoglalása lesz a cél, majd utána a behatolás a hátunk mögötti területre, ahol a helikopter-leszállóhely található. Az épület oldalsó ajtaján történő bejutás után már csak az udvarra kell kijutni, és levegőbe repíthetjük a leszállóhelyet. Miután végeztünk, nyargaljunk vissza az utcára, és induljunk el jobb kéz felé (előtte béreljünk fel újabb két embert a balra található sikátorból), és az utca végén rendezzük el az erőviszonyokat… Itt bal kéz felé elindulva az iskola előterébe kerülünk, ahol erős ellenállást tanúsító szovjetekre számítsunk – de ha megmaradunk szigorúan a bal oldalon, akkor a távolabbi katonák nem fognak ránk figyelni. Hatoljunk be a fogolytáborba, és miután felrobbantottuk a zárkák áramellátásáért felelős generátort, vigyük magunkkal a foglyokat a parkkal szemben lévő ház melletti csatornához. Most fordítsunk jobbra oldalazva kerüljünk az iskola jobb szárnya mögé, ahol egy oldalajtón keresztül minden ellenállás nélkül bejuthatunk az épületbe. Így a főbejárati nagy matekot megúszva menjünk fel az emeletre, és onnan át a tornaterembe. Lent rendezzünk egy kis mészárlást, gyógyítsuk fel a betegeket, és folytassuk utunkat a lenti folyosón. Miután feltornáztuk magunkat az öltözőfolyosóra, a lenti két fazon meggyógyítása után már csak végig kell masíroznunk a folyosón, ott betérünk a jobbra található tanterembe (nézd meg a vadállat oroszok táblarajzát!) és az ablakon kimászva lecserélhetjük a lobogójukat.

21., Manhattan TV Station

Béreljük fel a féltucatnyi, környéken állomásozó aktivistát, majd lépcsőzzünk fel a vonatállomáshoz a feljáróinál. Innen gyűjtsük be a fegyvereket, majd a túlsó végében található kidöntött hirdetés segítségével másszunk át a szomszédos háztetőre. Az itt található vadászpuskával szedjük le a kényesebb pontokon tartózkodó ellenfeleket, majd a háztető oldalára helyezett szellőzőcsöveken másszunk le a talajszintre. Tegyünk egy kört, és az előbb megtisztított terepet vonjuk uralmunk alá. A két lőállás között jobb oldalon újabb ellenállókat bérelhetünk fel, míg bal kéz felé eső házban először is a törmelékek mögött meggyógyíthatunk egy öregembert, majd miután átrohantunk a pallón és felszambáztunk a

raktárba, újabb katonát vehetünk kezelésbe és egy páncélöklöt is felszedhetünk. A harmadik szobában újabb gyógyítás és lőszercsomagok várnak, de ha kinézünk az ablakon, máris láthatjuk, mire kellett a vállról indítható rakéta: egy böhöm nagy tank áll az

úttest közepén! Két jól irányzott lövés, és a szovjet hadsereg gallyra vágva kapja vissza a tulajdonát, mi pedig mehetünk vissza a kereszteződésbe. Innen egyenest a tv-állomás épületébe menjünk, ahol a főbejáraton behatolva egy kis területi vitába keveredhetünk, ám csapatunk létszáma meggyőzően hathat az ellenállókra. Siessünk fel egészen a legfelső emeletig, ahonnan az újabb lépcsőfordulók után a belső irodákba kerülünk. Itt az oldalsó szobában gyógyítsuk meg a sebesültet, majd haladjunk át a következő helyiségbe. Itt is sebesültek várnak ránk oldalt, majd miután az újabb lépcsőfordulóban is felmásztunk a legfelső emeletre, már csak egy utolsó roham a folyosókon, és az egyetlen nyitott irodából az ablakon keresztül bevehetjük az épület zászlórúdját.

22., Governor's Island Rebel Base

A tévéstúdió adott, szónoki képességeink szintén, így hát miért ne tartanánk egy kis lelkesítő beszédet Amerika népének?! A toborzóbeszédnek köszönhetően újra több száz aktivistát üdvözölhetünk a köreinkben, és gerillaakcióinkkal sikerült kiszorítanunk a szovjeteket a városból is. Most már csak egyetlen hely van, melyet az ellenség bitorol: a Governor's Island. Ide várják az utánpótlásukat, hogy elsöpörhessenek minden ellenállót – addig kell lépnünk, amíg nem késő! Egészen jó kis hadseregünket jégtörő hajókkal szállítjuk a szigetre, partraszállás után tovább majd gyalogosan …

23., Governor's Island Boat Landing

…valami azonban nem úgy sül el, ahogy terveztük. A nagy szellőzőtorony felrobbantására szánt C4-es anyagunk a tengerbe vész, amikor helikopterek támadják meg rajunkat, és jégtörő bombákkal szórják szét egységeinket. A jégen kezdünk tehát, két emberrel – felszereléseink szanaszéjjel he-vernek, és semmilyen fegyverünk sincs. Kerüljük meg a hajót és szedjük össze az elszórt cuccokat, majd siessünk fedezéket keresni a szemközti torony sortüze elől. Próbáljuk megmenteni az embereinket, amíg még lehet, majd fokozatosan balra haladva a jégen először a füstölgő helikopter, végül a felrobbantott hajódarabok rejtekében maradva jussunk el a páncélökölig. Ezzel már nyugodt szívvel berobbanthatjuk a parton álló tornyot, megszüntetve az állandó fenyegésüket. Kezdjünk el közelíteni a partok felé, majd miután már egész népes követőtáborunk lett, a torony mögötti létrán kapaszkodjunk fel a partszakaszra. Itt találhatunk egy csatornafedelet az egyik szegletben (rögtön balra, a kis lépcsőzés után), s mivel amúgy sincs nálunk robbanóanyag a szellőzőrendszer szétkapásához, menjünk egy olyan pályára, ahol beszerezhetünk ilyet!

24., Governor's Island Munitions Depot

Kezdéskor kukucskáljunk ki az előttünk lévő deszkakerítésen, majd tegyük el láb alól a jobbra posztoló ellenséget. Miután elszedtük töltényeiket, induljunk bal kéz felé, ahol a sarkon befordulva két raktárépületet is kirámolhatunk egymás után. A sorompó utáni téren egy helikopter vesz majd minket üldözőbe, ám ez ne zavarjon meg abbéli törvünkben, hogy felkeressük a következő hangárt, mindjárt jobb kéz felé – teli C4-es robbanóanyagokkal. Most használjuk a csatornát a közlekedésre, és térjünk vissza az előző pályára, némi robbantás végett…

25., Governor's Island Boat Landing

Kászálódjunk ki a csatornából, és menjünk tovább a part menti kis házikóhoz, melyen keresztül egy nagyobb házikóba juthatunk – benne egy civil sebesülttel, és pár szovjet katonával. Az erkélyen távozva, lépcsőzzünk le és a konténerek között, gyógyítsuk fel az egyik bajtársunkat, majd vele vegyük be a szellőzőtornyot. Fellépcsőzve a tetejére, máris elhelyezhetjük a frissen szerzett robbanóanyagunkat, és repíthetjük az égbe a berendezést. Íme megjöttek társaink is a csatornán keresztül – velük immáron gyerekjáték lesz a kikötő teljes elfoglalása. Ehhez jussunk le a toronyból, és miután kifutottunk a konténerek mögül, bal kéz felé haladjunk tovább. Itt a kis kiemelkedésen felgyógyíthatunk egy civilt, majd a gépágyúval megsorozhatjuk az ellenfeleket. Mászszunk át a terület végi dobozoknál a falon, majd araszoljunk el az utca végéig, hogy jobbra ráfordulhassunk a főtérre. Itt tulajdonképpen már sok dolgunk nem is lesz, csak megtisztítani a területet, és a balra található lépcső segítségével megmászni a zászlóhoz vezető utat.

Fegyvertárzenál

Csavarkulcs: Első és mindig nálunk lévő fegyverünk. Amennyiben töltény szűkében, esetlegesen fegyvertelenül vágnánk neki egy akciónak, ez a kizárólag közelharcban alkalmazható segédeszköz lesz a segítségünkre. Hatékonysága szinte semmi, de hátulról osonva az ellenségek mögé, egészen hasznos tud lenni.

Pisztoly: Az első számú lőfegyverünk; viszonylag kis hatótávolságú, és nem túl nagy tűzerejű automata fegyver.

Revolver: a pisztoly nagyobb tűzerejű változata. Hosszabb utántöltési mechanizmusának köszönhetően kicsit problémásabb a kezelése, viszont erősebb is, így kevesebb tölténnyel több ellenfelelet likvidálhatunk. Kicsit félrehord – erre figyeljünk.

Shotgun: a bivalyölő. A hatfelé szóródó söréteknek köszönhetően, igen pontatlan, ám igen erőszakos fegyver. Aki az útjába kerül, az biztos nem ússza meg sértetlenül. Nagy tűzerejét bizonyítja, hogy ilyenkor az áldozatok jó pár métert repülnek a levegőben…

Assault Rifle: a favorit. Viszonylag nagy pontosságú automata fegyver, kevés korrekciót igényel még sortűz esetén is. Ugyan vele kicsit többet kell belelőni az ellenségbe, mint a következő fegyverekből, de mindenképpen ajánlatos a használata, hiszen az ellenség soraiból nagyjából mindenki ezt használja majd. Így a tölténytutánpótlással egyáltalán nem lesznek gondjaink!

Machine Gun: a Shotgunhoz hasonlóan hatalmas szórású gépfegyver, viszont igen hatékony. Ha sikerül megbarátkoznunk az állandóan „elmászkáló" célkeresztttel, viszonylag hamar leterítheti vele az ellenfeleink hadát.

Sniper Rifle: avagy a távcsöves puska. Ezzel aztán kilométerekről is leszedhetünk bárkit, ha elég biztos kézzel tarjuk – hiszen az optikai zoom segítségével elég messziről ráközelíthetünk bármilyen ellenséges egységre. A tanácsom mindösszesen csak annyi, hogy próbáljunk fejre célozni, hiszen így érhető el az egylövéses halál, mely egyrészt töltényspóroló, másrészt kevesebb időt is vesz el… Általában magaslati pozíciókból érdemes ezt a fegyvert bevetnünk.

Rocket Launcher: avagy a Lola T. Sajnálatos módon igen kevés helyen és kevés tölténnyel fogunk találkozni a mindent überelő fegyverrel, ám olyankor viszont egész izzasztó környezetben. Először is tankok, illetve helikopterek megsemmisítésére fogjuk tudni bevetni, de nagyobb csoportosulások is remekül eloszlathatóak vele…

26., Governor's Island Munitions Depot

Most, hogy van nálunk kellő mennyiségű ember, visszatérhetünk a pályára és kicsinálhatjuk az oroszokat. Először is vegyünk magunkhoz maximális mennyiségű C4-est, majd a raktárak háta mögött sasszézva vegyük be a konténerek mögötti területet.
A bal oldali raktárban meggyógyíthatunk egy civilt, míg a mellette lévő átjáróban eljuthatunk a terület tulajdonosát jelző zászlórúdig. Azt hiszem már nincs sok hátra, csak lemészárolni az őrzőit, és kicserélni a megfelelő nációéra.

27., Governor's Island Artillery

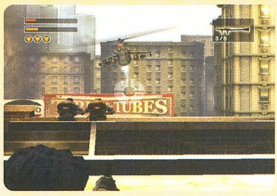
Mihelyst kijöttünk a csatornából, forduljunk kelet felé, és induljunk neki a nagy „orosz" télnek. Itt két légvédelmi ágyú semlegesítése vár ránk, ami a hátunk mögött tartózkodó csapattal egyáltalán nem eshet majd nehezünkre – egyszerűen csak tisztítsuk meg a területet a szovjetektől, és egymás után repítsük a levegőbe a C4 segítségével a két üteget. Most baktassunk vissza a kezdőponthoz, és induljunk el egyenesen a tér felé. Elhaladva a zászlós ház előtt, szépen, fedezékről-fedezékre haladva jussunk el a sarokig, majd onnan a következő kereszteződésig. Itt a bal oldali fakunyhóban egy öregember segítségére siethetünk, majd a jobb kéz felé eső lépcsőlejáratnál a mellettünk lévő épület pincehelyiségébe jutunk. Gyógyítsuk meg az itteni civilt is, majd arasszoljunk fel a csapatunkkal a tetőre. Itt már csak a helikopter felrobbantása vár ránk, hogy azután a pincébe lemenve a bal kéz felőli kijáraton távozzunk. Fussunk át a mellettünk található raktárépületbe, ahol meleg fogadtatásban részesítenek a vörösök, így hát ne legyünk hálátlanok – viszonozzuk nekik ezt a kedvességet. Miután megtisztítottuk a terepet, a túlsó oldalon távozhatunk. Fussunk végig a téren, és a szemközt található barikádot magunkévá téve, immáron biztonságban behatolhatunk a jobbra fekvő épületbe. Itt már csak fel kell osonnunk a második emeletre, meggyógyítanunk a földön fekvő szerencsétlen ártatlant, és a tetőn felhúzhatjuk az amerikai lobogót.

28., Governor's Island Docks

Induljunk el az utca végi sarokponthoz, majd a ház kirobbantott részén bemászva vegyük felügyeletünk alá a raktárt. Gyógyítsuk fel a sarokban kucorgó két civilt, majd távozzunk a kijáraton. Itt balra fordulva lőjük ki a szemközti téren álldogáló oroszokat, Majd miután tettünk egy szép kört az utcán, forduljunk rá a helikopter leszállóra. Itt már csak a tetőn várakozó orvlövészektől, és a gépágyúállásban terpeszkedő ellenségtől kell megtisztítanunk a területet, hogy a levegőbe repíthessük a helikoptert. Távozzunk a két épület közötti átjárón, majd balra fordulva a konténereknél osonjunk szépen a faházig. Ha itt felmászunk a lépcsőn, egy őrkunyhóra lehetünk figyelmesek, valamint arra, hogy az itt lévő konténerek nincsenek is igazán messze egymástól. Ezt kihasználva könnyedén a pálya túl végére juthatunk, ahol már csak a jobb kéz felé eső raktárba kell behatolnunk, hogy meggyógyítsuk a sarokban fekvő sebesültet és felvonjuk a nemzeti zászlót a tetőn.

29., Governor's Island Fort Jay

Utoljára hagytuk vezetőnk, Isabella tartózkodási helyét: a sziget legszigorúbban őrzött börtönét. Ennek megfelelően a fogadtatás is meleg lesz – csak úgy záporoznak majd ránk az ellenséges golyók. Még szerencse, hogy jól feltápoltuk magunkat Karizma pontokkal, és itt van velünk egy tucatnyi elszánt segítőnk. A bal oldali raktárból felcuccolhatunk, ám ha ez esetleg nem lenne elég, akkor a nagy nyílt térségtől bal kéz felé eső földalatti bunkerből mindent lenyúlhatunk. Szépen fokozatosan vegyük be az épületet – a teljes lerohanásnak azt hiszem, csak a szovjetek örülnének, úgyhogy jobbról elindulva először a lerombolt ház maradványai között keressünk fedezéket. Ezután araszoljunk a kiásott lövészárok fedezékében egyre közelebb a fő épülethez, végül a védőrácsok rejtekéből rohamozzuk meg a bejáratot.
A két oldalsó szobából lőjük ki a gépfegyveres alakokat, majd szemben, az ajtón belépve hetünk a börtönkomplexumba. Itt két, ötszögletű terem átvizsgálása lesz a feladatunk, csak ellenséges katonákat találunk - menjünk tovább bátran. A második ilyen körfolyosó után az épületen kívülre kerülünk,



ahol a fal mentén osonva egészen a börtönszekcióig juthatunk. Balra vezetőnk, Isabella, jobbra pedig a meghódítandó zászlórudak várnak. Induljunk is a tető felé, ahol miután leküzdöttük az ellenállást, és felhúztuk a nemzeti színű lobogót, egy jókora kört tehetünk meg az egész bázis alatt – ám ne aggódjunk, a járat nagyjából egyirányú, tehát eltévedni nem fogunk. Miután jól átrágtuk magunkat a termeken és lépcsőfordulókon, kiérünk a mellettünk lévő tetőre, ahol újabb zászlófelvonást hajthatunk végre. Most már csak kettő van hátra, ezeket viszonylag könnyen megtalálhatjuk: az egyik mögöttünk lesz, míg a másik erről a placcról nyílik.
A két lobogócsere után már csak az OK gomb megnyomása van hátra, no meg a játék elmentése, hogy a befejezés megtekintése után újrajátszhassunk bármelyik pályát a maximális segítséggel.

Huh, ez jól esett! Végül is csak sikerült felszabadítanunk Amerikát, vagy mi a szösz…

Bagó Péter

MSI

TwinFlow

Az MSI egyedülállóan csendes hűtési megoldása

Új termék!
Próbáld ki!

MSI FX5950 Ultra

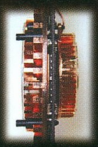
- NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra GPU
- 256 MB DDR memória
- MSI DOT (akár 10%-os sebességnövekedés)
- MSI Twin Flow hűtési rendszer
- Microsoft DirectX 9.0 támogatás

MSI FX5700 Ultra

- NVIDIA GeForce FX 5700 GPU
- 128 MB DDR memória
- MSI DOT (akár 10%-os sebességnövekedés)
- Microsoft DirectX 9.0 támogatás

MSI FX5900 SP

- NVIDIA GeForce FX 5900 GPU
- MSI Twin Flow hűtési rendszer
- 256 MB DDR memória
- Microsoft DirectX 9.0 támogatás



TwinFlow™ Az MSI egyedi hűtési megoldása

- **Ultra csendes** 26dB-lel kisebb zajszint
- **Ultra teljesítmény** 8°C-kal alacsonyabb hőmérséklet
- **Ultra keskeny** kompakt borda/ventilátor tervezés
- **Ultra tartós** hosszú ventilátor élettartam

(Az összes eredmény az eredeti NVIDIA hűtéssel összehasonlítva értendő.)

MSI
www.msi.com.tw

Hivatalos MSI disztributor:

Ramiris

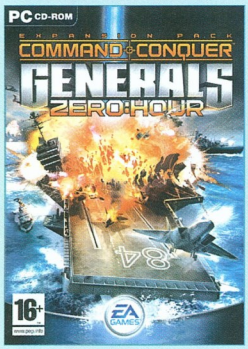
Ramiris
1139. Budapest, Frangepán u. 46.
Tel.: (06-1) 888 3200
www.ramiris.hu

C&C: GENERALS ZERO HOUR

A frissen kiadott kiegészítő méltó az eredeti játék hírnevéhez. A készítők amellett, hogy új egységeket és pályákat adtak ki, a játékmeneten is variáltak egy keveset. Megjelent az egyjátékos General's Challenge mód, ahol specializált tábornokok szerepében kell legyőzni riválisainkat. A játékosok visszajelzései alapján is történtek változtatások, úgy a kezelést, mint az egységek képességeit és tulajdonságait illetően is.

Nem maradhatott el természetesen az új egyjátékos kampány sem, amely 15 küldetésen keresztül mutatja be az Egyesült Államok, Kína és a GLA közti konfliktus eseményeit. Bár a tetszésünk szerinti oldallal szállhatunk harcba, a történet úgy kerek, ha a felajánlott sorrendben (Usa/GLA/Kína) megyünk végig a küldetéseken.

- **CD Link: Savegame**
- **Fejlesztő: EA Games**
- **Kiadó: Electronic Arts**
- **Megjelenés: 2003-Szeptember-26**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.generals.ea.com/**



USA 1: Operation Global Security

Miután megtekintettük, ahogy a GLA megsemmisít egy amerikai bázist, ellencsapást kell mérnünk.
A küldetés nem túl bonyolult, és teljesen lineáris. Építkezni nem tudunk, csak a meglévő épületeinket használhatjuk fel. Rögtön az elején költsük el tábornoki pontunkat a paladin tank upgrade-re, majd gyártsunk belőlük vagy hat-nyolc darabot. A barakkban fejlesszük ki gyalogosainknak az "épületfoglalás" (capture building) lehetőséget, és szerezzük meg a bázisunk melletti olajkutakat. Ezután induljunk meg felfelé, az út mentén. Az elhagyott kínai bázison lévő üres tankokba szálljunk be katonáinkkal – így ezekkel megerősödve folytathatjuk utunkat. Az Overlord különösen nagy segítség, főleg ha rárakjuk a propagandatornyot. Így csapatunk folyamatosan gyógyul. Nyomuljunk tovább az állomás felé. Az épületekben egy rakat katona bújik, ne lepődjünk meg.
Semmisítsük meg az összes ellenséges egységet (az épületeket esetleg némi pénzmag reményében el is foglalhatjuk), majd gyalogosainkat küldjük a villogó épületbe (depot). Ha minden ellenséggel végeztünk, megérkezik a vonat. A két vagonját töltsük tele válogatott egységeinkkel - amint ez megvan, a vonat automatikusan elindul, és levisz minket a GLA bázisra. Itt pusztítsunk el minden ellenséges épületet - csak az első pár perc mondható nehéznek, amikor a vonatból kiszállunk. Amint minden egység és épület megsemmisült, automatikusan jön a bombázónk, és a küldetésnek vége. Bár a pálya során a narrátor folyamatosan siettet minket, úgy tapasztaltam, nem kell rohanni, mivel semmi sem történik, ha lassúak vagyunk.

USA 2: Off the coast of Somalia

A küldetés első felében itt sem építkezhetünk, és mivel elég szerény csapatokkal indulunk, kezdetben védekezzünk. Gyalogságunkat vonjuk vissza a kikötő felett lévő két bunkerbe, és itt morzsoljuk fel a támadó csapatokat. Különösen figyeljünk a mesterlövészek épségére - ők ezen a pályán pótolhatatlanok. Használjuk a repülőgép-hordozó gépeit védekezésre (guard mód), a csatahajók ágyúival pedig folyamatosan lőjük a térképen látható ellenséges épületeket. Közben, még mielőtt megérkezne a 10 szállítóautó, tisztítsuk meg a kikötő és a térkép közepén lévő depó közötti utat (használjuk az egyik mesterlövészt felderítőnek). Amint a szállítók megérkeznek, automatikusan elindulnak a raktárhoz - remélhetőleg eddigre ott már nincs ellenség. Miután sikeresen eljutottak a célhoz, a küldetés második fele következik - tisztítsuk meg a térképet a GLA erőitől. A raktárnál összpontosítsuk védekező erőinket, így a főbázis (ez a térkép jobb felső részén van) felől érkező csapatokat felmorzsolhatjuk, Közben nyugodtan építkezhetünk a kikötőnél, amelyet már csak északról ér szórványos gyalogostámadás - 2 mesterlövész bőven elég a védelemre. Erősödjünk meg - ha van már szatellitünk (Command Center megépítése után), akkor ezzel módszeresen derítsük fel a térképet, és a csatahajókkal adjunk az ellenségnek. A térképen van több bónuszt adó épület is, többek között a kikötőtől balra/fenn egy szerviz - ezeket foglaljuk el. Ezután gyűjtsünk össze egy nyolc-tíz Paladinból és két, mesterlövészekkel megrakott Humvee-ből álló csapatot (ezek fontosak, a tankok a gyalogos rakétások ellen nagyon gyengék), és az óramutató járásával megegyező irányban takarítsuk ki a térképet.

USA 3: Operation: Snow Fall

Nagyságrendekkel nehezebb küldetés, mint az előző kettő, és kissé frusztráló is. Feladatunk hogy a térkép aljáról a tetején lévő laboratóriumig eljussunk. A dolog szépségét az adja, hogy minimális létszámú csapatunk van – építkezni ebben a küldetésben nem lehet, míg a gépnek két kisebb bázisa is van. A küldetés elején kínai segítőnk is érkezik, őt azonban nem irányíthatjuk, és azon kívül, hogy folyamatosan hecceldik, semmi szerepe nincs a pályán.
Colonel Burton ütős egy pasas – géppuskájával még tankok ellen is hatásos. Sajnos életereje elég hamar lemegy, és ha meghal, a küldetésnek vége. Viszont mivel igazi veterán, automatikusan és gyorsan is gyógyul, így gépjárművek és az épületekben rejtőző ellenség megsemmisítésére kezdetben ő a legjobb fegyverünk. Még egy extrája, hogy a sziklákon is át tud kelni, ami a normális egységek számára áthághatatlan akadály.
Először észak felé induljunk, a fogolytáborba. Burtont fedezzük a mesterlövészekkel, vele pedig semmisítsük meg a tábor körüli GLA-épületeket. Figyelem: bár kézenfekvőnek látszik a bombák használata, ha azzal próbálunk meg szétszedni egy bunkert, nagy valószínűséggel elhalálozik őrnagyunk. Ellenben ha géppuskával szemtől-szembe megyünk neki ugyanannak az épületnek, akkor biztos a győzelem (ha teljes erőn voltunk). Nem kell rohanni, embereinkre vigyázzunk – lehetőleg tartsuk őket mindig épületekben. Miután kiszabadítottuk a foglyokat (egyben az erősítést), irány jobbra. Itt a faluban jó pár házban ellenség figyel. Hogy ne legyenek nagy veszteségeink, ne nyíltan támadjunk, hanem kommandósunkkal rohanjunk be egy szabad épületbe. Ha ez megvan, akkor ő majd elintézi a közelben lévő ellenséges épületeket. Mivel az ellenség folyamatosan küld kisebb őrjáratokat, a falu szélén lévő szélmalomba rakjunk pár rakétást – ezek egy darabig ledarálják az ellent. Ezután induljunk meg felfelé. Először a térkép szélén lévő bázist nézzük meg – ennek peremén elhagyott

járművekre lelünk, melyekbe ültessük be géppuskásainkat (a rakétások és a mesterlövészek többet érnek mintsem hogy így elveszítsük őket). A mikrohullámú tank ideális fegyver a bunkerek lebénítására (amelyeket ezután könnyű megsemmisíteni), valamint az épületekben lévő katonákkal is egy lövéssel végez. A folyó melletti bázis lerombolása ezután már nem nehéz – erőnk már elég nagy. Végül a fenti hegylánc lábánál lévő GLA-bunkereket pusztítsuk el. Ezután már nincs más dolgunk, mint kommandósunkkal felmenni a hegy tetejére, és a pálya véget is ér.

USA 4: Operation Black Gold

Ebben a küldetésben végre már építkezhetünk, viszont hogy ne legyen egyszerű az életünk, csak olajkutakból juthatunk pénzhez. Ezek elfoglalásához már alapból is megkapjuk a technikát. A történethez hozzá tartozik, hogy a GLA az olajkutak körül aknákat telepített (láthatatlan hordók), és né-

melyik kutat be is drótozták, hogy felrobbanjon, ha megpróbáljuk elfoglalni. Ezért elsőként mindig a mesterlövészekkel menjünk elől, akik képesek érzékelni az aknákat, a kutakról pedig traktorjaink segítségével szedhetjük le a bombákat. Amint megkapjuk az irányítást, kezdjünk bele az építkezésbe, és egy kis különítménnyel induljunk balra, a hídon át, kutat foglalni. Bázisunkat vegyük körbe mesterlövészekkel, tankokkal és Patriot rakétákkal, ugyanis láthatatlan GLA-s különítmények is rendszeresen támadnak, továbbá kis idő elteltével folyamatos kamikaze-akciókra számíthatunk. Ez utóbbi megszüntetéséhez a GLA-rádiótornyot kell megsemmisítenünk, amely a térkép tetején található. A küldetés első részében a védekezésé a főszerep, miközben a térkép bal oldalán lévő olajkutakat lassacskán bekebelezzük. Számítsunk heves ellentámadásokra, ezért csak lassan, de nagy erőkkel nyomuljunk előre. Az ellenfélnek egy rakétakilövője is van (Scud Storm), ami akkor kezd el visszaszámlálni, ha meglátjuk. Ezt elkerülendő, a térkép bal felső részét minél később derítsük fel – lehetőleg akkor, amikor már sikerült a légicsapás 3. fokozatát megvásárolnunk. Ez megtámogatva egy kisebb ejtőernyőscsapattal már elegendő ahhoz, hogy kis szerencsével egyből ki tudjuk szedni a kilövőt, anélkül, hogy esélye lenne támadni.
Idővel értesítést kapunk arról, hogy CIA-ügynökök is vannak a területen, akik hozzánk csatlakoznak, ha megközelítjük sátrukat. Mivel nem sokat érnek, ezt nem muszáj erőltetni. Ha sikerült a kutak nagy részét megszereznünk, akkor már nagy gond nem lehet – csak idő kérdése, hogy mikor végzünk az ellenféllel.

USA 5: Dr Thrax's toxic facilities

Az utolsó amerikai küldetésben négy rakétasilót kell elfoglalnunk – nem ám megsemmisíteni őket! Induláskor küldjünk egy terepjárót jobbra, az itt lévő GLA-s bázis ugyanis átáll hozzánk, így az ő egységeik és épületeik is rendelkezésünkre állnak. A célpontok két területen helyezkednek el, a térkép jobb felső, illetve középső részén. Az előbbi terület nincs túlságosan erősen védve, célszerű itt kezdeni a foglalást. A pályán egyébként a nehézséget főképpen az okozza, hogy az ellenfélnek van egy Scud Storm-állása, ami 20-25 perc játék után kapcsol be. Szerencsére az idő elegendő arra, hogy építsünk mondjuk négy bombázót, amelyek megtámogatva egy A10-es légicsapással elegendőek a rakétaindító végleges leállításához. Ezután csak a folyamatos, de nem túl erős támadásokat kell visszavernünk addig, amíg elég erőnk nem lesz a GLA bázisainak megostromlásához. Ha nincs kedvünk végigpusztítani a pályát, próbálkozhatunk helikopteres deszanttal is (négy-öt megpakolt gépet használjunk), amelyet jobbról küldjünk be a központi bázishoz, mivel erről az oldalról szinte semmi sem védi. A siló mellett egyébként áll néhány elit láthatatlan gyalogos, úgyhogy legyen mesterlövész is a fedélzeten. Ha sikerül mind a négy kilövőt elfoglalni, akkor az amerikai kampány kész is van.

GLA 1: Outside the city

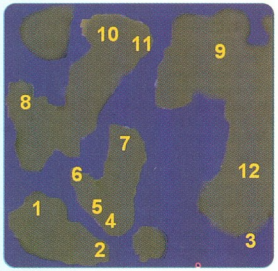
Az amerikai küldetések után ez gyerekjáték, kb. 15 percig tart. A személygépkocsiban lévő elnököt kell elkísérnünk a repülőgéphez. Elsőként kocsijainkat fejlesszük fel – szedjük össze velük az indulóhelyen szétszórt ládákat. Ezután minden egységünkkel induljunk lefelé, át a hídon. Itt néhány ellenséges egységbe botlunk, de fölényünk hatalmas. Innen menjünk tovább jobbra, ahol egy saját bázisba botlunk. Gyártsunk le hat-nyolc Marauder tankot, ezeket is fejlesszük fel, majd irány felfelé, a reptérhez. Ezt szerény erők védik, a legtöbb gondot a két fixen telepített Firebase jelenti. Söpörjük el ezeket, majd guruljunk az elnök kocsijával a repülőhöz. Készen is vagyunk!

GLA 2: Hidden Agenda

Ez a feladat már jóval nehezebb, mint az előző. Parancsaink szerint el kell foglalni a rivális GLA-főnök két palotáját, majd meg kell semmisítenünk a harmadikat. Induláskor azonnal építsünk ki védelmet – az ellenfél hamarosan támadni fog. Az egységeik, sőt az épületeik is láthatatlanok, ezért fontos hogy mindenfelé legyenek radarjaink, illetve bunkereink (ez utóbbiak szintén felfedik a rejtőzködő egyéneket). Amint létrehoztuk a stabil védelmet, egy kisebb csapattal menjünk balra; itt olajkutat illetve egy újabb pénzforrást is találhatunk. Ezután nyomuljunk felfelé, az első palota a térkép jobb felső sarkában van. Ha elfoglaltuk, megkapjuk a „GPS scrambler"-képességet – ezzel saját egységeinket tehetjük láthatatlanná. A palota környékén építsünk ki egy bázist, pótoljuk veszteségeinket majd irány balra, a hídon át. Mielőtt átrohannánk, a „radar scan"-képességgel módszeresen derítsük a túloldalt, így észrevehetjük a rengeteg aknát, amelyek igen komoly veszteségeket okozhatnak csapatainknak. Építsünk pár scudot is, ezek anthrax fejjel igen kellemes pusztítást végezhetnek az ellenfél soraiban (ctrl-lel lőjünk a felderített ellenségek felé). Így tisztítva magunk előtt a terepet, támadjunk, és foglaljuk el a második palotát. Az itt megszerezhető „sneak attack" képesség létfontosságú, ugyanis csak ezzel tudunk átjutni a térkép bal felső sarkában elzárt harmadik palotához. Mielőtt használjuk, derítsük fel a terepet, különösen a második, frissen elfoglalt palota feletti részt, célszerű ide ásni majd az új alagutat. Az itt lévő ellenséges egységeket és épületeket először scudokkal távolról pusztítsuk el, majd a saját alagutakat (Tunnel Network) töltsük fel teljesen csapatokkal. A sneak attackkal ezután hozzunk

létre egy kijáratot a megtisztított területen. Ezután már nincs más dolgunk, mint hogy megsemmisítsük a harmadik palotát, ezzel elpusztítva a főnökségre pályázó kollégát.

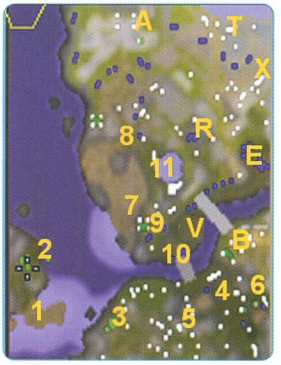
GLA 3: On the Waterfront



Most hogy a GLA ismét teljesen uralmunk alatt van, foglalkozhatunk az amerikai agresszorokkal... Ebben a küldetésben – amely véleményem szerint a legjobb az egész játékban - egy repülőgép hordozó elsüllyesztése a feladat, ám ehhez több részfeladatot kell teljesítenünk, és egyszerre több dologra is kell figyelnünk. A térkép kisebb szigetekre van osztva, melyek között csak az alagútrendszeren keresztül közlekedhetünk. Csak az első két sziget között van alagút, a többire a „sneak attack" segítségével építhetünk átjárót, de csak akkor, ha egy egységünk látja a kiszemelt sziget egy kis részét (csak a felderített területen alkalmazhatjuk ezt a speciális képességet).
A könnyebb érthetőség végett mellékeltem egy vázlatos térképet, ezen jelöltem a különféle tájékozódási pontokat.
Induló csapatunkkal (**1**) intézzük el a szigeten lévő erőket; a tankokat a Hijacker egységekkel állítsuk a magunk oldalára, mivel szükség lesz rájuk. Ezután menjünk a sziget jobb szélére, itt található a Particle Cannon (**2**), amellyel elsüllyesztjük majd az anyahajót (**3**). Mivel energia nincsen, egyelőre még nem működik. Csapatunk egy részével keljünk át a térkép közepén lévő szigetre (**4**), de légvédelmi egységeket (Quad Cannon) és pár gyalogost hagyjunk hátra, ugyanis az amerikaiak rendszeresen fognak ejtőernyős és alkalmanként még A10-es támadásokat is indítani.
A középső szigeten az alagúttól balra (**5**) egy palota és egy barakk található, melyből utánpótlást hozhatunk elő. A sziget bal szélén (**6**) találunk pár elhagyott Quad Cannont, ezekbe ültessünk gyalogosokat, így ezek is irányításunk alá kerülnek. Képezzünk ki pár Hijackert további harcjárművek elfoglalásához (a szigeten van egy Tomahawk rakétaindító, ezt próbáljuk megszerezni, sokat segít), és rakétásokat légvédelem céljából. Figyeljünk rá, hogy pénzt egy jó darabig csak az elpusztított ellenséges egységek után kapunk – mivel az ellenség folyamatosan támad, egész jó kis bevételre tehetünk szert. Ügyeljünk arra is, hogy miután az épületek átállnak hozzánk, az amerikaiak ezeket is célba veszik: helikopterek és a sziget felső része felől (**7**) tankok is jönnek. Ne hagyjuk, hogy megsemmisítsék a palotát, ez ugyanis szükséges ahhoz, hogy hamarosan Rocket Buggykat (épületek ellen ideális, nagy hatótávolságú rakétavető) építhessünk. Az ehhez szükséges épület (arms dealer) a térkép bal oldalán (**8**) lévő szigeten található. Keljünk át (a 6-os pontról átláthatunk a szigetre, így a sneak attackot már tudjuk ott is használni), intézzük el az épületekben lévő katonákat és a járőröző tankokat, majd foglaljuk el az épületet. Gyártsunk annyi Quad Cannont, amennyit csak tudunk, és ezeket küldjük vissza a palota, illetve a Particle Cannon védelmére – az ott lévő csapataink már bizonyosan leamortizálódtak közben. Építsünk két-három buggyt is, amelyek a középső sziget felső

részén (**7**) lévő erőművek elfoglalásához kellenek. Ezeket ugyanis négy bunker védi, amelyek megsemmisítése ezek nélkül elég nehéz (kivéve, ha sikerült megszerezni a Tomahawkot). Amint a védelmet semlegesítettük, foglaljuk el az összes erőművet. Innentől kezdve a Particle Cannon működésbe lép, négypercenként lőhetünk vele. Viszont arra készüljünk, hogy az amerikaiak légierővel folyamatosan támadni fogják északkelet (**9**) felől a reaktorokat. Ezért a sziget felső részére összpontosítsunk annyi Quad Cannont (legalább nyolc-tíz legyen) és rakétás katonát, amennyit csak tudunk.
Az erőművek ugyanis pótolhatatlanok – ha megsemmisítik, nem tudjuk újjáépíteni őket (esetleg később még foglalhatunk el párat a térkép jobb felső részén lévő bázison).
Miután helyzetünket stabilizáltuk, irány a térkép bal oldalán lévő sziget felső része (**10**). Itt egy kisebb amerikai bázis van, valamint néhány GLA-épület. Semmisítsük meg az amerikai erőket, mire az épületek a mieink lesznek – ekkor lehetőségünk nyílik az építkezésre is. Húzzunk fel egy komplett bázist, és a jobb oldalára (**11**), a part mentén masszív légvédelmet telepítsünk. Erősödjünk meg, gyártsunk rengeteg (!!!) tankot, gyalogost és Quad Cannont, ugyanis az utolsó szigetet (**9**) nagyon erősen védik. Amint úgy érezzük, készen vagyunk, ássunk egy alagutat oda (a 11-es pontról átláthatunk erre a részre). Az ellenség rengeteg tankkal, Tomahawkkal és repülővel fog támadni, de az elején még viszonylag kevés erő áll rendelkezésére. Ezért rögtön söpörjünk végig a szigeten, foglaljunk el annyi épületet, amennyit csak tudunk, és építsünk arms dealert meg barakkokat erre az oldalra is. Ezek folyamatosan termeljék az egységeket, ugyanis a sziget déli részről (12), ahol egyébként egy második amerikai bázis van, folyamatosan özönlik az ellen. Nem muszáj minden épületet elpusztítani, a győzelemhez annyi kell, hogy megpillantsuk a térkép jobb alsó sarkában lévő anyahajót (3), és akkor – amint feltöltődik – a Particle Cannon automatikusan végez vele. Ezért a feladat úgy könnyebben teljesíthető, ha láthatatlan mesterlövészünkkel sétálunk végig az utolsó szigeten egészen a célpontig (a Patriotok nem működnek, ha a térkép tetején lévő erőműveket elfoglaljuk/megsemmisítjük).

GLA 4: Jarmen Kell and the Forty Thieves



Ezúttal egy amerikai városban fogunk tevékenykedni, célunk a térkép tetején található toxin gyár (**T**) kirablása. Építkezés az egész küldetés folyamán nem lesz, ezért vigyázzunk egységeinkre, illetve menet közben szedjünk össze minden járgányt, amit látunk. Első feladatunk a térkép bal oldalán lévő kis szigeten, egy komp elfoglalása. Itt

lévő harcosainkkal (**1**) menjünk a sziget felső részébe (**2**) – a kompot két Humvee és egy tank védi. Hijackereinknek ez nem lehet gond. Szálljunk be a kompba, és indítsuk el (kattintsunk a kompra, itt van a mozgatáshoz szükséges ikon). Amint ez megvan, a második csapatunkkal (**3**-as pont, team #2) kell egy radaros furgont (**4**) zsákmányolnunk. Ezt pár őrjáratozó dzsip védi, amelyeknek gyalogosainkat könnyen elintézik, ám a lokátoros furgontól balra van három árvalkodó GLA-terepjáró (**5**). Szerezzük meg, majd a környéken lévő ládákkal fejlesszük is fel őket. Így már rakétákat lőnek ki, amelyeknek a Humvee-k nem tudnak ellenállni.

A térkép bal oldalán (az autószalon alatt, **6**) van pár GLA-s harcos – ha megközelítjük őket, csatlakoznak hozzánk. Miután a radaros járgány a mienk, a komppal átszállított csapat előtti részen (**7**) radar scannel derítsük fel a terepet, és semmisítsük meg az így láthatóvá tett aknákat. Nyomuljunk felfelé (**8**), ahol egy újabb tankkal gazdagodunk, majd irány lefelé, a Tomahawkokhoz (**9**). Szerezzük meg őket (az ambulanciás kocsit se felejtsük el – a környezetében lévő tankokat is javítja), és szabadítsuk ki a börtönből honfitársainkat. A Tomahawkokkal lőjük szét a hídnál (**10**) lévő Patriotokat (előtte még a 2-es csapattal lecsalogathatjuk és elfoglalhatjuk a két ott állomásozó tankot), mire az amerikaiak repülővel szét is lövik őket. Ne sajnáljuk a járgányokat, úgyse lehetett elmenni velük a helyükről. Ezután a team #2-vel foglaljuk el a folyónál lévő zsilipkamrát (Valve Station, V). Erre átjáró (**11**) nyílik meg a team #1 számára a repülőtérhez (**R**). Egységeinkkel gyorsan semmisítsük meg azt – vagy ha ügyesek vagyunk, el is foglalhatjuk, egy-két repülő reményében (újakat építeni sajnos nem tudunk). Ezután a térkép jobb oldalán lévő erőműveket (**E**) kell lerombolnunk. Ezt a 2-es csapat fogja végrehajtani, de előbb az 1-essel szerezzük meg a Toxic Tractorokat, és intézzük el velük az útban lévő bunkereket (nem lesz nehéz). Ha már itt vagyunk, a hídon át ugorjunk be a déli részen lévő börtönbe (**B**), ahol újabb harcosokkal és 3 dzsippel leszünk gazdagabbak. A 2-es csapattal intézzük el a reaktorokat. Miután elegendőt megsemmisítettünk, a térkép tetején lévő bázison áramszünet lesz, és mehetünk is felfelé, elfoglalni a Toxin Factory-t (**T**). Az útba eső bunkereket és épületeket traktorjainkkal pucoljuk ki, majd menjünk a gyár közelébe. Az itt lévő teherautók automatikusan irányításunk alá kerülnek és elviszik az első adag toxinszállítmányt a repülőtérre (**A**). Mielőtt visszahoznánk őket a második fuvarhoz, készüljünk fel, hogy az amerikaiak folyamatos (bár nem túl nagy erejű) támadásokat indítanak a térkép jobbfelső része felől (**X**). Telepítsük az út mellé megmaradt Hijackereinket (jó móka ráugrani a megjelenő tankokra és Humvee-kre), és az ott lévő három bunkert is töltsük fel embereinkkel. A bunkerek mellé telepítsünk Quad Cannonokat (négy darab van a toxingyár mellett), ugyanis két-három helikopter is jön. Néhány egységet (két-három tank elegendő) pedig tegyünk a reptérre (**A**), ide is téved majd néhány ellenséges jármű. Amint kiépítettük a védelmet, kezdjük meg a fuvart. Húsz egységnyi toxint kell a repülőkhöz vinni ahhoz, hogy győzzünk. Ez már nem nagy feladat, ha a küldetés során jól gazdálkodtunk egységeinkkel.

GLA 5: Sneak Attack

Igazi össznépi gyomrozásban lesz részünk a Global Liberation Army befejező küldetésében. A cél egyszerű: semmisítsük meg az amerikai egységeket az utolsó szálig! Ehhez rögtön az elején komoly segítséget kapunk, ugyanis a bevezető képsorok megtekintése után egy kínai bázis kerül az irányításunk alá. Így jó kis kombinált sereget építhetünk. Kezdjünk intenzív pénztermelésbe, ezzel egy időben vonjuk csapatainkat a bázis jobb széléhez – az ellenfél először innen fog támadni. Kezdetben többnyire földi egységek érkeznek, majd lassanként megjelennek a helikopterek. Úgy fél óra elteltével totális légiháború indul ellenünk (a gép bázisa – a térkép jobb felső részén – legalább öt repülőtérrel rendelkezik, plusz az A10-esek valamint a B52-es „Fuel Bomb" is jön). Idővel beindulnak a Particle Cannonok – a többes szám nem tévedés, ugyanis kettő van belőle, ráadásul ha sikerül megsemmisíteni valamelyiket, a gép rögtön újra is építi. Egyébként a repülőgépekhez képest ezek nem is okoznak akkora pusztítást, tehát ne rájuk összpontosítsunk.

De ne szaladjunk előre! Tehát építsünk egy kisebb hadsereget, és induló bázisunk körül

Fegyverarzenál

Új amerikai eszközök

A hi-tech eszközökkel harcoló amerikaiak oldalán - a teljesség igénye nélkül - az alábbi újdonságokkal találkozhatunk.

Avenger: ez a Humvee-ra hasonlító terepjáró lézerágyúval van felszerelve. Ideális eszköz rakéták és repülőgépek megsemmisítésére. Óvjuk viszont a gyalogság és az ellenséges tankok tüzétől - gyenge páncélzata miatt nem ellenfél számukra.

Microwave Tank: A mikrohullámok áthatoló erejét kihasználva, ez a fegyver halálos a bunkerekben és épületekben megbúvó ellenséges katonák számára. Sajnos nyílt terepen sugárzása csak a közelében lévő katonák számára veszélyes - ezekre közvetlenül nem tud lőni.

Hellfire Drone: A gyalogság elleni Battle drone társa - Hellfire rakétáival hatásos (bár nem túl erős) kiegészítő ellenséges járművek ellen.

Sentry Drone: Önjáró felderítő robot, amely gyalogság ellen egy könnyű géppuskával is rendelkezik. Bár nem túlságosan erős, képes kiszúrni a láthatatlan egységeket, ezért nagyon hasznos, ha a GLA terroristái ellen harcolunk. Amennyiben mozdulatlan, úgy a Sentry Drone is láthatatlanná válik.

Firebase: fix telepítésű bunker, amely amellett, hogy négy harcos számára biztosít helyet, még egy közepes erejű ágyúval is rendelkezik.

Spectre Gunship: 5 csillagos tábornokként hívhatjuk ezt az átalakított C130-ast segítségül, amely a kijelölt terület felett körözve Gatling géppuskával és könnyű páncéltörő ágyújával igencsak komoly irtást tud rendezni az ellenség soraiban.

Kínai újdonságok

Helix: az Overlord mostrumhoz hasonló képességekkel rendelkező helikopter. Amellett hogy szállítóként is funkcionál, igény szerint felszerelhetjük egy bunkerrel/propaganda toronnyal/Gatling géppuskával. Ráadásként némi plusz pénzért aggathatunk rá napalm bombákat is, melyek igen hatásosak az ellenséges épületek ellen.

ECM tank: amellett, hogy képes megbénítani a célba vett járműveket, a közelébe tévedő rakéták célzórendszerét is megbolondítja, így azok nem tudják eltalálni a célpontjukat. Hasznos, ha tankcsapatunkban van egy-két ilyen járgány, így a pánciltörő rakétákkal felfegyverzett gyalogság szinte semmilyen veszélyt nem jelent ránk.

Listening Outpost: a kínaiak felderítő járműve. Gyárilag 2 rakétás katona is jár hozzá, és ha nem mozog, automatikusan láthatatlanná válik.

Internet Center: hackereink ebben az épületben még hatékonyabban tudnak tevékenykedni, sőt, itt lehetőségünk van az ellenséges hírszerzés adataihoz is hozzájutni, ezáltal felfedve csapataik mozgását.

Amit a GLA kapott

Battle bus: bár roncsnak néz ki, ez az iskolabusz igencsak jól bírja a gyűrődést, és védelmezi a benne rejtőző katonákat, akik eközben szabadon kilövöldözhetnek belőle. Ha lerongyolódott, a busz mozgásképtelenné válik, de bunkerként még tovább funkcionál egy darabig.

Combat Motorcycle: ez a gyors egység igencsak hatékony fegyver. Attól függően, hogy milyen katonát ültetünk rá, más és más feladatok ellátására alkalmas - komoly meglepetéseket lehet vele okozni.

Sneak Attack: tábornokként ezt használva bárhová felhúzhatunk egy alagút kijáratot, ahonnan előronthatnak a járatokban tartózkodó harcosaink. Halálos lehet, ha az ellenfél bázisának védtelen részén alkalmazzuk.

GPS Scrambler: használatával láthatatlanná tehetjük egységeinket - ennek előnyeit azt hiszem, nem kell ecsetelni.

hozzunk létre egy jó kis védelmi zónát – legyenek benne rendesen Stinger Site-ok és Gatlingok a repülők ellen. Kis idő elteltével megláthatjuk a térképen az előretolt amerikai bázist, tőlünk jobbra van, nincs is túl messze. Egy számláló is elindul, ugyanis a bázison néhány fogoly GLA-s van, akiket ha sikerül időben kiszabadítani, akkor egy semleges GLA-bázis is hozzánk csapódik. Igyekezzünk lehetőleg határidőn belül eljutni az amerikai bázisig, de ha nem sikerül, az se túl nagy gond. Mindenképpen foglaljuk el az amerikai épületeket, így gyakorlatilag az összes játékban lévő egység rendelkezésünkre áll. Mire itt tartunk, az ellen már teljes erővel támad. Fő célpontjai a pénztermelő épületek, valamint a csapatösszevonások – a gép szeret a Particle Cannonokkal a tömegbe lőni. Radarral (építsünk GLA-s furgonokat) derítsük fel a térkép jobb felső részét, és amint lehetőségünk van rá, húzzunk fel annyi tömegpusztító fegyvert (nuclear missile, scud storm, Particle Cannon), amennyit csak tudunk. Célpontjaink kezdetben – amíg csak 1-2 ilyen fegyverünk van - a repülőterek és az erőművek legyenek, a Particle Cannonokat egy lövésből nem lehet elintézni. Közben folyamatosan erősítsük a légvédelmünket. Ezután – ha van szabad kapacitásunk – építsünk sereget, és lassacskán nyomuljunk előre (amíg a sereget építjük, lehetőleg szórjuk szét az egységeinket vagy rejtsük el őket az alagutakba).
A térkép közepén lévő – eredetileg tőlünk független – GLA-s sereg jó segítség kezdetben, mert lefoglalja egy ideig az ellenséget. Azonban csodát ne várjunk – ha nem segítünk nekik, előbb utóbb elvéreznek (bár ennek különösebb jelentősége nincsen). Hasznos lehet a „sneak attack"-képességgel néha-néha betámadni a gép bázisára: egységeinket ugyan biztosan elveszítjük, de remélhetőleg sikerül egyre több kárt okozni.
A lényeg, hogy folyamatosan védekezzünk a repülők ellen, és minél hamarabb legyen tömegpusztító fegyverünk, amellyel csapást tudunk mérni az amerikai bázisra – elég komoly fölénnyel indul, és ha nem kezdjük el időben rombolni az épületeit, előbb-utóbb elvérzünk. A térkép nagy mérete miatt elég nehéz szárazföldi erőkkel eljutni az ellenségig, ráadásul bázisát elég sok bunker is védi – egyszerűbb atommal operálni. A küldetés addig tart, amíg az összes amerikai egységet és épületet el nem pusztítjuk.

China 1: The dragon unleashed

Nem túl bonyolult, bár egész hosszú bemelegítő küldetés. A feladat nagyon egyszerű: semmisítsük meg a térképen lévő összes GLA-egységet és -épületet. Induláskor húzzunk fel egy bázist és erősítsük meg, mivel folyamatos támadás fog érni bennünket. Ezután építsünk egy nagyobb sereget, és induljunk meg a térkép közepén lévő olajkúthoz. Egy kisebb osztaggal menjünk a térkép aljára, itt indulóhelyünktől jobbra egy lepusztult amerikai bázis van. Foglaljuk el az épületeket, aztán irány tovább. Különösebb trükk nincs a pályán – az ellenfél bázisai a térkép tetején találhatóak – ezeket két hídon keresztül közelíthetjük meg. Természetesen a pálya tele van a GLA aknáival, ezért minden nagyobb hadmozdulat előtt ellenőrizzük a terepet, mert komoly veszteségeket okozhatnak a láthatatlan aknák. A legjobb eszköz szerintem ezen a pályán a felderítő repcsivel kiegészített Humvee – a kínai radarjárgány elég lassú és sérülékeny az önálló tevékenykedéshez. Az egész játékidő alatt a GLA folyamatosan támadni fog: bázisunkat két irányból folyamatosan ostrom alatt tartja, ezért legyenek bunkerek és Gatlingok nagy számban telepítve. Amint megadatik, aktiváljuk a generális táblán a szőnyegbombázást és a tüzérségi támogatást: ezekkel büntetés nélkül apríthatjuk az ellent.

China 2: Defending the fire

A küldetés első felében védekezésre vagyunk kényszerítve. A GLA a térkép négy sarka felől támad, gyakorlatilag minden irányból tűz alatt leszünk. A védekezésben segítséget nyújtanak az atomágyúk (nuke cannon), melyeknek kétféle tüzelési módjuk van: nuke shell – sima atomtöltet, jó nagyot szól; neutron shell – ez a járművek személyzetét pusztítja el, az így megürült járműveket gyalogosainkkal elfoglalhatjuk. Az ágyúkkal lőjük be a négy támadási irányt (ctrl+bal gomb), és tartsuk ezeket folyamatosan tűz alatt. Van egy barakkunk is, innen hozzunk elő annyi gyalogost, amennyit csak tudunk – pénzünk lesz dögivel, mivel két raktár is van a közelben. Mivel dózerünk nincsen, épületeinket nem tudjuk megjavítani, ezért figyeljünk azok épségére. Miközben védekezünk, a térképen megjelennek saját épületek – ameddig ezek közül legalább egy birtokunkban van, addig képesek vagyunk szőnyegbombázást hívni. Ezért valamelyikhez küldjünk némi haderőt, hogy megvédjük.
A 12 percet kihúzni nem túlságosan nehéz, ekkor pedig megjön az erősítés. Végre tudunk építkezni (és az épületeinket megjavítani – valószínűleg szinte mindegyik le van már rongyolódva, ezért kezdjük a javítással vagy további dózerek építésével), és a segítséget hozó Helix helikopterek is maradnak. Öt-hat ilyen helikopterrel akár az ellenséges bázisokat is megtámadhatjuk – csak szereljük fel őket napalmbombával, és legyen a csapatban egy olyan helikopter, amelyiken van Propaganda Tower. Egy kicsit kell csak odafigyelni, hogy elsőként a stinger-tornyokra dobjuk a napalmot – ha a légvédelmet kiiktattuk, akkor már nem tétel egy bázis leirtása. Vigyázzunk a helikopterekre, mivel nem pótolhatóak. Amint egy bázist lekaptunk, a saját tábornál a védelmet máris átcsoportosíthatjuk, hiszen abból az irányból nem jön többé támadás (a gép nem építi vissza a *teljesen* megsemmisített bázisokat). Az erősítés megérkezése után lehetőség szerint minél hamarabb kezdjünk bele a támadásba, mivel túl sokáig nem tudunk ellenállni az egyre erősödő támadásoknak.

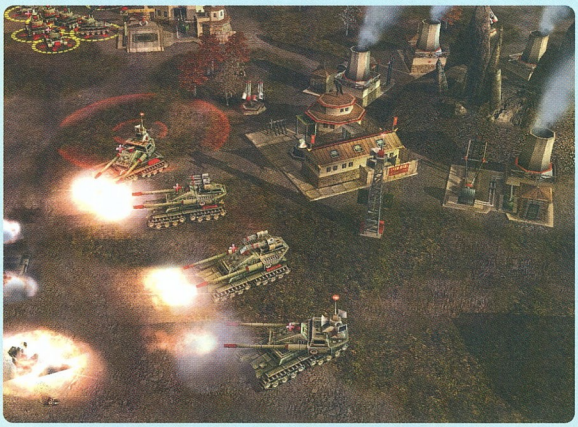
China 3: Liberation

Egy elég hajtós pálya következik – a képernyő jobb alsó sarkában látható nemzetközi megítélés (International opinion) értéke folyamatosan, és elég gyorsan csökken. Abban az esetben, ha nullára megy, a küldetést elbukjuk. Egyetlen lehetőségünk a megítélés növelésére a térképen lévő GLA-szobrok megsemmisítése. Az egészben az a szép, hogy az utolsó szobor a GLA-bázis belsejében van, és ezt bizony elég jól védik.
A küldetés elején, amikor még viszonylag kis erőnk van, a bázisunkhoz közelebb lévő szobrokat bombázóval is megsemmisíthetjük, sőt, kis szerencsével még a messzebb lévőket is. Mindenesetre sietnünk kell, ezért

ezen a pályán ne törődjünk egységeink épségével: nyomuljunk előre, ahogy csak bírunk, jó kínai harcmodorban. Ezt csak úgy tudjuk megvalósítani, ha három-négy gyárat is üzemeltetünk, és folyamatosan gyártjuk bennük (vegyesen!) a járgányokat. Amikor egy adag összegyűlt, akkor indítsuk meg valamelyik szobor irányába. Ha a város nagy része már a kezünkben van, vonjuk előre a gyárainkat, hogy a friss csapatokat minél előbb harcba vethessük, esetleg veteránjainkat vonjuk egy propagandatorony közelébe, hogy gyógyuljanak egy keveset. Ne törődjünk a védekezéssel – ha folyamatosan nyomulunk előre, a gépnek nem lesz ideje támadni. A főbb felvonulási útjainál (például a hidak déli hídfőjénél) azért érdemes bevetni az aknarakó gépet (General speciális képesség), egész jól tud pusztítani. Amint elég tankunk van, egyszerre több irányba is nyomuljunk, persze erőnket azért ne aprózzuk el (minimum 12-14 jármű legyen egy kupacban). Kezdettől fogva törekedjünk felfelé, a GLA-bázis irányába, mert ezt a

diót a legnehezebb megtörni, ezért ne hagyjuk az utolsó percre. A küldetés elején számítsunk arra, hogy láthatatlan GLA egységek megpróbálják elfoglalni épületeinket, ezért mindenhol tartsuk pár katonát tartalékban. A pálya kulcsa még egyszer: ontsuk magunkból az egységeket, ahogy csak tudjuk. Itt nincs idő a finom megoldásokra!

A viszonylag kisméretű térkép négy sarkában négy bázis található – a jobb felső sarokban vagyunk mi, a bal felsőben egy GLA uralta amerikai, a bal alsóban pedig egy „szimpla" GLA-tábor található. A jobb alsó sarok azonban – mely kezdetben a GLA kezén van – egy ajándék: egy Command Center/Black Market/Arms Dealer/Barrack



China 4: Burning skies

Ez a küldetés már-már unalmasan könnyű sétagalopp. Annyit kell tennünk, hogy a térképen átkelni szándékozó GLA-erőket apránként megsemmisítjük – egyetlen egység sem juthat át. A küldetés elején kapunk pár Helixet, és ahogy gép javasolja, építsünk továbbiakat. A földi egységekkel nem is kell operálni, amúgy is lassúak lennének a feladathoz. Hogy még könnyebb legyen a dolgunk, minden hullám elején pontosan megtudjuk, hogy mely útvonalon fog mozogni az ellenség. Nincs más dolgunk, mint hat-nyolc Helixet odaállítani a belépési ponthoz, és nézni, ahogy ledarálják az ellent (ne felejtsünk a gépekre Gatlingot/bunkert rakni, illetve egyiken legyen Propaganda Tower is). Közben katonáinkkal foglaljuk el az olajkutakat és használjuk a speciális képességeket is; az aknarakás különösen jól alkalmazható itt. Hat hullámot kell visszaverni, az utolsónál annyi a "nehézség", hogy a gép nem árulja, el honnan jön az ellen (én se mondom meg, legyen valami izgalom), és egyszerre két konvoj is megpróbál áttörni. Ekkorára azonban van vagy 20 helikopterünk, amelyekkel nem lehet gond a győzelem. A pálya „nehézségére" jellemző, hogy elsőre nekem 206 GLA-egység semmisült meg, *két* helikopter elvesztése árán.

China 5: The dragon's destiny

A kínaiak és egyben a játék utolsó egyjátékos küldetésében a GLA végső menedékét kell felszámolni. Ahhoz képest, hogy már az utolsókat rúgják, van mindenük, mi szemszájnak ingere. Ezen a pályán az első 10-15 perc a kritikus – ha gyorsak vagyunk, sok cuccra rátehetjük a kezünket, amelyek nagyban megkönnyítik a további játékot. Nézzük csak, hogyan!

épületegyüttest (melyek alá vannak aknázva!) mindössze két Artillery Platform őriz. Nem beszélve arról, hogy két hatalmas nyersanyagraktár és olajkút is figyel itt, a Reinforcement Pad már csak hab a tortán (rendszeresen saját tankok jelennek meg itt, ha elfoglaljuk). Első teendőnk tehát a saját laktanyánkban a „capture building" képzettség kifejlesztése és egy tucatnyi szimpla gyalogos kiképzése legyen. Velük amilyen gyorsan tudunk, induljunk meg dél felé. Útközben találunk egy rakat elhagyott amerikai járgányt – ezekkel gond nélkül elintézhetjük a két platformot, majd ezután az épületekre is rátehetjük a kezünket. Figyelem: ezek „mű" épületek, melyeket fel kell upgradelni, hogy teljes funkcionalitásuk elérhető legyen, ezért nem muszáj rögtön az elején erőltetni a foglalást, amíg úgyis másra kell a pénz! Útban a GLA-bázis felé még nézzünk el balra, amint elérjük a síneket (a vonatra figyeljünk, elgázolja az egységeinket) - újabb járműhalmot pillanthatunk meg. Itt a legfontosabb a dózer, ugyanis ezzel már amerikai létesítményeket is fel tudunk húzni. Így most már mindhárom „nemzet" egységeihez hozzájuthatunk, ami komoly segítség a továbbiakban.

Mivel a támadások hamar elkezdődnek, miközben embereinkkel foglalgatunk, saját bázisunkat is fejlesszük fel. Három-négy perc elteltével már jönnek az amerikai helikopterek, ezért gondoskodjunk légvédelemről. Kis gyorsasággal azért ez az idő még elég arra, hogy a bázisunktól balra lévő amerikai járművekre is rátegyünk a kezünket – a nyersanyagraktárt egyelőre felejtsük el, nehéz megvédeni. Az induláskor kapott Helixeket és Overlordokat szereljük fel fegyverzettel és védekezzünk velük, miközben hátrébb felhúzzuk épületeinket. A támadások 90%-a balról (felül és alul) fog érkezni – ezt a területet nuke cannonokkal tartsuk folyamatos tűz alatt. Lentről (amerre foglalni mentünk) szinte semmi sem jön. A maradék 10% elég idegesítő – ezek ugyanis a GLA-s sneak attack segítségével érkeznek – azaz alagutat fúrnak, általában a bázisunk közepére. Ezt megelőzendő próbáljunk kevés lyukat hagyni az épületeink között, és tartsunk közöttük pár saját egységet is. Ha sikerült összeszednünk a környéken lévő elhagyott gépeket, akkor azok bőven elegendőek az elkövetkező támadások visszaveréséhez. Amint lehetővé válik, vásároljuk meg az aknatelepítés (cluster mine) tábornoki képzettséget is – ezzel frankón el lehet torlaszolni a bázisunk felé vezető útvonalakat.

Persze nem dőlhetünk hátra – ugyanis kb. 5-7 perccel a kezdés után megjelenik a Particle Cannon számlálója. Egy-két lövést valószínűleg el kell szenvednünk tőle, ugyanis megsemmisítéséhez minimum egy atomcsapás, és a tábornoki képzettségekből legalább a szőnyegbombázás (Carpet Bomb) vagy a tüzérségi támogatás (Artillery Barrage) szükséges. Az ionágyú egyébként a térkép bal felső sarkában van, ezt próbáljuk meg minél hamarabb felderíteni (akár kamikáze módon beküldve egy-két gyors egységet – mondjuk egy zsákmányolt Humvee-t felderítő drone-nal). Mivel az ionágyú többnyire a védelemre összecsoportosított egységeinket veszi célba, érdemes mondjuk nyolc-tíz másodperccel a tüzelés előtt szétszórni a csoportosulásokat, így veszteségeink kis szerencsével nem lesznek jelentősek. Ha végül sikerül megsemmisíteni, akkor – tapasztalataim szerint – az ellenfél nem építi fel többé. Persze ez nem ok az örömre, kis idő elteltével ugyanis a GLA-bázison épül fel egy scudindító – aztán jön is a Scud Storm. Az épület a térkép bal alsó sarkában van – remélhetőleg mire aktiválják, addigra már van két atomcsapásunk (repülőinkkel nem tudjuk lebombázni, mert túlságosan körbe van véve stinger-állásokkal). Ezeket mindig egyszerre használjuk, mivel csak így lehet megsemmisíteni a rakétaindítót. A Particle Cannonnal ellentétben azonban ezt a gép folyton felépíti, ezért mindig tartogassunk talonban atomcsapást a számára.

Mire sikerül semlegesíteni az ellenséges tömegpusztító fegyvereket, valószínűleg eléggé megerősödtünk ahhoz, hogy leszámoljunk az ellenséggel. Itt már mindenki boldogulni fog – annyit jegyeznék csak meg, hogy az amerikai bázist jóval könnyebb kiiktatni, így célszerű ezzel kezdeni. A GLA-tábor nehezebb dió – a legjobban akkor járunk, ha építünk vagy négy-öt atomfegyvert és Scud Stormot, és folyamatosan sorozzuk az arabokat, majd a néhai amerikai bázis irányából, azaz felülről támadunk be a scudindítóhoz.

Ezzel a kampány végére is értünk. Lehet menni skirmishezni vagy kipróbálni a General's Challenge módot. De ez már egy másik történet...

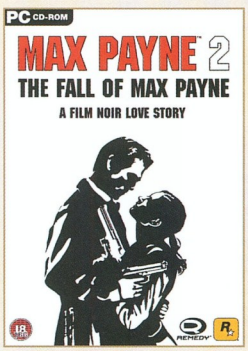
SzabFer

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

Az ősz közeledtével egyre másra jelentették be a kiadók beütemezett játékaik megjelenésének elhalasztását – azt hiszem, mégsem lehet okunk panaszra az eddig megjelent felhozatalt illetően. Itt van kapásból a Max Payne 2 esete, mely a kitűzött megjelenési időpontot stabilan tartva, több mint 2 éves fejlesztés után végre teljes pompájában tündökölhet a gépünkön.

- **CD Link: Screensaver, Trainer, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Remedy**
- **Kiadó: Take 2**
- **Megjelenés: 2003-Október-24**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: http://www.maxpayne2.com/**



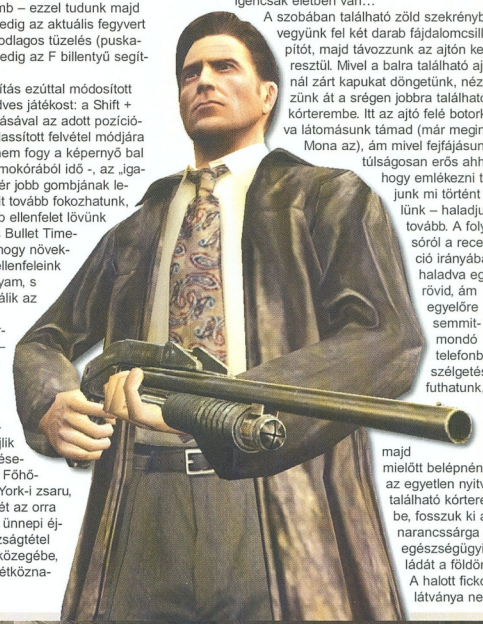
A két CD-nyi terjedelmet tökéletesen kihasználó project alig változott valamennyit irányítás szintjén – így erről túl sokat nem is kell beszélnünk, hála istennek. Az egérrel tudunk majd nézelődni, illetve forogni a tér 360 fokában, míg a jól bevált A, W, S, D gombokkal irányíthatjuk karakterünket. Az ugrás a Space-billentyűre, a guggolás pedig a C-re lett helyezve – az elsősegélycsomagként funkcionáló fájdalomcsillapítókat pedig a TAB lenyomásával vehetjük használatba. Akciógombunk a bal egérgomb – ezzel tudunk majd tüzelni, az 1-6 billentyűkkel pedig az aktuális fegyvert választhatjuk majd ki. A másodlagos tüzelés (puskatussal ütés, gránátdobálás) pedig az F billentyű segítségével történhet.

Bullet Time – vagyis időlassítás ezúttal módosított változatban kápráztatja a kedves játékost: a Shift + egy tetszőleges irány lenyomásával az adott pozícióba vágva magát Max Payne lassított felvétel módjára vetődik egyet – ám ilyenkor nem fogy a képernyő bal alsó sarkában feltüntetett homokórából idő -, az „igazi" időlassításos effekt az egér jobb gombjának lenyomásával hozható elő, amit tovább fokozhatunk, ha ezen idő alatt több és több ellenfelet lövünk le. Ezt a készítők többfázisos Bullet Time-nak keresztelték el, hiszen ahogy növekszik a rövid időn belül lelőtt ellenfeleink száma – úgy lassul az időfolyam, s ezáltal egyre könnyedebbé válik az ellenfelek kikészítése.

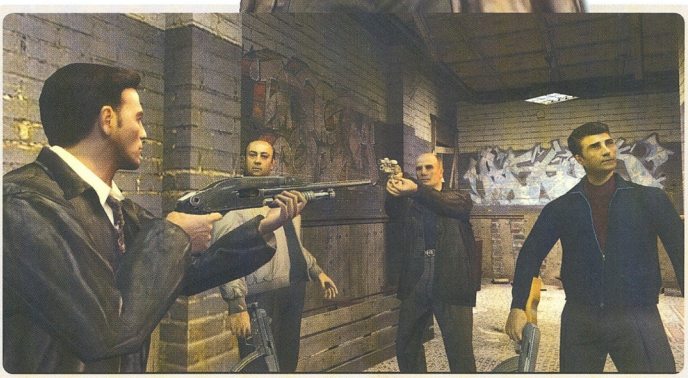
A játékról nagyjából ennyit érdemes tudni, és nem többet – aki esetleg kihagyta volna az első részt, az sürgősen szerezze be -, másrészt a játék főmenüjében található Previously menüpontban egy rövid animáció keretében felsejlik előttünk az előző rész történéseinek zanzásított elbeszélése. Főhősünk Max Payne – egy New York-i zsaru, akinek feleségét és gyermekét az orra előtt ölték meg egy csendes, ünnepi éjszakán. A bosszú, illetve igazságtétel után visszakerül hétköznapi közegébe, és újrakezdődnek a dolgos hétköznapok. Míg egy napon…

Part 1: The Darkness Inside
Prologue

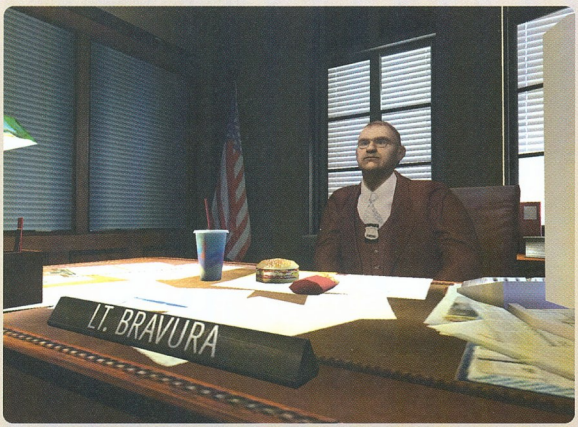
Mint ahogy Quentin bátyánk a Ponyvaregényben, úgy a Remedy is a lecsó közepébe vág, és a történet közepéről kezdi el mesélni az eseményeket. Így aztán ne lepődjünk meg, ha fogalmunk sem lesz a dolgokról – egyelőre annyit tudunk, hogy kórházba kerültünk, és Mona Sax, az első rész „liftes" hőlgyikéje igencsak életben van…



A szobában található zöld szekrényből vegyünk fel két darab fájdalomcsillapítót, majd távozzunk az ajtón keresztül. Mivel a balra található ajtónál zárt kapukat döngetünk, nézzünk át a srégen jobbra található kórterembe. Itt az ajtó felé botorkálva látomásunk támad (már megint Mona az), ám mivel fejfájásunk túlságosan erős ahhoz, hogy emlékezni tudjunk mi történt velünk – haladjunk tovább. A folyosóról a recepció irányában haladva egy rövid, ám egyelőre semmitmondó telefonbeszélgetésbe futhatunk, majd mielőtt belépnénk az egyetlen nyitva található kórteremből, fosszuk ki a narancssárga egészségügyi ládát a földön. A halott fickó látványa nem



sok jót ígér, mint ahogy az átmotozása után előkerülő 9mm-es és az ajtóban feltűnő kommandós is ezt jelzi… Tegyük hűvösre az ismeretlent, majd miután elkoboztuk a fegyverét és magunkhoz tértünk az újabb látomásból, hagyjuk el a helyiséget. A folyosón jobbra elindulva a váróba jutunk, ahol csak egy irányba közlekedhetünk – ez pedig az üresen várakozó lift. Minden bátorságunkat összeszedve lépjünk be a felvonóba, és szállítassuk le magunkat vele a földszintre.



Ahogy láthatjuk: szeretett főnökünk, Jim Bravura már vár minket. A fogadtatás azonban közel sem szívélyes – köszönhetően annak, hogy egyenesen minket tesz felelőssé az egész hercehurcáért, mely a kórházban történik… Befejezni azonban már nem tudja mondandóját, mert egy állig felfegyverzett álarcos szitává lövi szegényt.

A jókora patáliát csapó idegennek köszönhetően felrobbanunk a lifttel együtt – így következő teendőnk az lesz, hogy kiszabaduljunk a liftaknából. Mivel minden fegyverünk, és tárgyunk oda, így mindent egy lapra feltéve lépjünk be a szobába, és az asztalon fekvő holttesthez közelítve felderenghet előttünk az éjszaka további eseménysorozata… Mi öltük meg Wintersont, ez nem vitás. Azonban, hogy mi is állhatott a dolgok hátterében – azt csak ezek után fogjuk megtudni.

Chapter One: Elevator Doors

Kezdjük akkor talán a történet elején – ahogy az egy hétköznapi narrációhoz illik: hősünk az előző részben véghez vitt leszámolások után hősként tér vissza a DEA-hez, vagyis a drogokkal kapcsolatos ügyosztályhoz, azonban villámgyorsan leszerel. Vissza a mezei járőrökhöz – vagyis a NYPD kötelékébe, ahonnan máris egy raktárhoz történik riasztás, ezt pedig emberünk vállalja magára.

Vizsgáljuk át a fekete furgon hátulját, hiszen a fegyvert és fájdalomcsillapító pirulát is találhatunk benne, majd miután úton már az erősítés, hatoljunk be az épületbe az oldalt található ajtó segítségével. Miután felfedeztük, hogy az éjjeliőr TV-jéből kiszűrődő hangok megtévesztésig hasonlítanak egy, a feleségének meggyilkolásával gyanúsított rendőrére, akinek keresztneve Dick, ezért inkább vegyük is fel gyorsan a pirulákat a fiókos asztalból, és távozzunk a helyiség túlsó szárnyába. Itt egy takarító srác jelenik meg, aki utat mutat az emeleten található fegyvergyárhoz – kövessük tehát serényen. Miután sok éves rendőri pályafutásunk alatt megfelelő érzékünk fejlődött ki a gyanús emberek érzékelését illetően, így most is remek érzékkel fordulhatunk meg, amint épp fegyverét készülne ránk fogni az imént még takarítónak bemutatkozó fiatalember. Miután megtisztítottuk a raktár eme helyiségét, a targonca villáit felemelve egy kis utat képezhetünk magunknak a dobozok tetejére, ahol felvehetünk egy pár töltényt és egy adag fájdalomcsillapítót. Másszunk le, majd a gombok segítségével nyissuk ki az ajtót a sarokban. Tüntessük el a két ármánykodó általtakarítót, majd az oldalajtó segítségével húzódjunk beljebb a raktár épületében. Miután fellépcsőztünk az emeletre, és elintéztük a barátságtalan takarítókat, fosszuk ki a szekrényeket, és hallgassuk le az üzenetrögzítőt. Hallhatjuk, hogy a gyár tulajdonosa Vladimir védelmében áll, aki elég egy szó, és máris a segítségére siet. A következő szobák és folyosók egy letagadhatatlanul fegyverraktárként működő helyre kezdik emlékeztetni az embert (teli apró meglepetéscsomagokkal a szekrényekben, illetve fiókokban), ám ezúttal sem sikerülhet megmentenünk azt a nőt, akit a takarítóknak álcázott rosszfiúk zsarolni próbáltak. Az információt nem találták elegendőnek ahhoz, hogy életben hagyják, nekünk pedig egy újabb női áldozat halálát kell végignéznünk. Sebaj, kapjuk fel a pisztolyainkat, és pörköljünk oda a gazembereknek, majd miután kifosztottuk a szobát (van itt egy shotgun, példának okáért), kezdjünk el visszafelé haladni az épületben. Az első folyosón forduljunk jobbra, s az imént még zárva található ajtón belépve húzódjunk is fedezékbe, ugyanis jócskán megnövekedett túlerőre számíthatunk. Miután levadásztuk a shotgunos pajtikákat, induljunk el a hátsó ajtó felé, és a lifthez érve találkozzunk össze Mona Saxszal. Miután elvitte liftünket – ne hagyjuk annyiban a dolgot, menjünk utána! Mivel az erősítés már megérkezett – így fókuszáljunk a kijáratra, ahol ennek a bizonyos Kaufmannak az emberei menekülnek. Sajnos megállítani már nem tudjuk őket, viszont ekkor megjelenik kollégánk, az a bizonyos Winterson…

Chapter Two: A Criminal Mastermind

Az ügy kényességére való tekintettel mi kapjuk meg az ügyet (első számú gyanúsítottként pedig Monát jelölik meg), addig Wintersont a szenátor öngyilkossági ügyéhez osztják be. Sebaj, legalább egyedül kérdezősködhetünk és nyomozhatunk – ahogy nekünk tetszik. Első körben Vladimirhez vezet utunk, akit már ismerhetünk azóta a bizonyos incidens óta – ő falazott nekünk a rendőrség előtt, amikor családunk gyilkosainak nyomába eredtünk -, s most a gyártólogatás során összefüggésbe hozható kapcsolatokról kell kérdeznünk őt.

Vlad azonban némi tűzharcba keveredett, így az oldalajtón besurranva most először is meg kell mentenünk őt. Jobb kéz felé, a holttesteknél pár fájdalomcsillapítóra lehetünk figyelmesek, majd felosonva a lépcsőn, egy maroknyi haramiát kell hűvösre ten-

nünk. Jobb kéz felé Vlad privát irodáját találjuk – néhány fájdalomcsillapítóval, és egy mikrofonnal egyetemben. Ezen odaszólhatunk öreg cimboránknak, hogy tartson ki – mindjárt érkezünk. Feljebb haladva egy új ismerőssel hoz össze a sors, ő Mike, a Cowboy – Vlad egyik cimborája. Immáron kettesben vehetjük be az épületet – fel a lépcsőkön, majd a raktáron keresztülvágva, baktassunk fel a tűzlépcsőn. A borospinceként is funkcionáló helyiségből egy lenti oldalajtón keresztül távozhatunk, majd miután lelépcsőztünk a terem aljáig, menjünk is át a raktárként funkcionáló szobába. Töltsük fel magunkat a szekrényből, és nyissunk be a polc takarásában lévő ajtón. A kápolnaszerű szobában az állványzatot használhatjuk a lejutásra, míg a nagy, barna duplaajtón keresztül juthatunk a fő terembe. Itt nagyon sürgősen keresnünk kell egy biztos menedéket, mert csak úgy záporoznak majd a lövedékek. A lényeg, hogy tartsunk ki egy ideig, míg Mike-kal együtt lelövöldözzük a haramiákat az emeletről. Kis vágás – Vinnie Gognitti (egy helyi maffiavezér-aspiráns) és Vlad heves tűzpárbaját szakíthatjuk félbe, amennyiben befutunk a szemközti fal melletti ajtón…

Chapter Three: The Depths of My Brain

Álmaim már nincsenek. Álmomban csak rémeket láthatok. Dönteni csak rosszul dönthetek. Valahányszor felébredek, mindig azt remélem, hogy minden, ami történt velem, csak egy rossz álom volt. De akárhányszor felébredek, mindig rá kell döbbenjek: minden, ami történt velem maga volt a véres valóság…
Szegény Maxot rémálmok gyötrik. Most is épp egy kopogtatás rázza fel álmából. Egy fényképet csúsztatnak be az ajtaja alatt… Ő pedig mindenáron ki akarja deríteni, hogy ki tette ide azt. Eredjünk a titokzatos kézbesítő nyomába, végig a folyosókon, egészen addig, míg le nem szaladhatunk a lépcsőn. Hirtelen villanás, és a boncteremben találjuk magunkat. Minden olyan tiszta lett, és valósággal belemar az orrunkba az a jellegzetes szag, mely a hullákból terjeng. Aztán egy pillanatra összezavarodunk: Mona még az egyik percben a hullakazettán fekszik, másodszor pedig a sebészasztalról integet ránk. Vegyük fel a telefont, majd…
…újabb villanás. Az utcán vagyunk. Rendőrök vesznek körül – kollégáink, és feletteseink. Meg akarnak ölni. Kezdjünk el futni …ám nem jutunk messzire. Csak az őrsig. Itt a szokásos nyomás alá próbálnak helyezni, hogy valljak. De kik ezek az emberek?! Kik ők nekem, hogy engedelmeskedjek nekik?! Előkaptam a fegyverem, és lepuffantottam őket!

Chapter Four: No 'Us' in This

Sejthettem volna! Csak egy álom volt. De néha mégis olyan valóságos! A kopogás az ajtómon azonban valódi! Így hát be kellett érnem azzal, hogy kinyissam… Mona volt az. Segíteni jött. Azt mondja veszélyben vagyok. Eközben én a jelvényem mögé bújva mentegetőzöm neki, hogy akár be is vihetném – elvégre egy gyilkosság első számú gyanúsítottja. Ám ekkor a sors közbeszól. Egy orvlövész a szemközti házban! Mona fejvesztve menekül, nekem pedig meg kell tudnom, hogy mit is akart valójában!

Hívjuk fel a Wintersont telefonon, hogy küldjön erősítést – majd felpumpálva magunkat a lakásban, lépjünk ki a folyosóra. Itt az első keresztfolyosón forduljunk balra, majd látogassuk meg az öreg nénikét, aki igen jogosan hatástalanította a behatolni próbáló idegent. Kérjük el tőle a fegyverét a szekrényből, majd távozzunk a lakásából. A folyosó végi ablakon keresztül juthatunk a párkányokra, ahol a Shift lenyomásával vetődhetünk előre a peremekhez. Hamarosan a már jól ismert tisztítós emblémájú fekete furgon érkezik – hatástalanítsuk a belőle kiszálló gazembereket. Most forduljunk be a sarkon, és hasítsunk keresztül az alvó öregember szobáján, majd a folyosón befordulva szedjük le a három szerelőnek álcázott haramiát. Az öregasszony fürdőszobájából néhány fájdalomcsillapítóval lehetünk gazdagabbak, majd ahogy eddig, távozzunk most is az ablakon.

Az állványok segítségével pillanatokon belül a lakásunkkal szemközti szobában teremhetünk, s megtalálhatjuk azt a komplett lehallgató berendezést, mellyel talán már hónapok óta figyeltek bennünket. Vegyük fel a távcsöves puskát, hallgassuk le a felvett üzeneteket, majd távozzunk a bejárati ajtón keresztül. Szedjük le a folyosón ránk rontó szerelőket, majd a kólaautomata után is tegyünk rendet a mocsokban… Mivel minden út zárva, így egyetlen lehetőségként marad a lépcsőzés: egészen a hetedik emeletig kell caplatnunk, hogy utána leliftezhessünk a földszintre. Még pár szerelő lelövése hátravan, majd miután megmentettük az egyik valódi itt dolgozó takarító életét elárulja, hogy a hetedik emeleti számzáras ajtó kódját a pincében tartózkodó szerelő tudja. Menjünk tehát az alagsorba, ahol megszerezhetjük az ajtónyító kódot. Liftezzünk a hetedikre, majd beütve a mágikus 667 számsort (az ördög szomszédja), máris léphetünk a következő folyosóra.
A gazfickók leoltása után, lépjünk be az egyetlen nyitva lévő lakásba, ahonnan az ablakon keresztül a párkányra távozhatunk. Itt bal kéz felé elindulva tehetünk egy széppnek mondható kört – egészen a ház túlsó oldalához, ahol lehuppanva egy szinttel lejjebb kerültünk. Immáron csak egy szintet kell lejjebb ereszkednünk, hogy visszatérjünk szeretett lakóházunkba, és az ablakon beugorva kibaktassunk a folyosóra.

Chapter Five: A Sign of Her Passage

Most már csak Mona nyomába kéne eredünk, ha egyéb tényezők nem gátolnának meg ebben, mint például a lift melletti folyosón strázsáló gerillacsoportosulás. Legyilkolásuk után menjünk a harmadik emeletre, ahol megmentünk egy ex-zsarut, aki egy rövid időre segítségünkre lesz. Lépcsőzzünk le a földszintre, ahol jobb kéz felé Violet újságolja el nekünk, hogy a ház kijáratai zárva vannak, csak a harmadik szinti ablakon juthatunk ki – már amennyiben el tudjuk zárni az ömlő gázcsövet. Na igen. Nem kellett volna amatőrökre bízni a lakásunk bedrótozását… Így most az egész kóceráj lángokban áll. Sebaj – eddig sem volt otthonunk, ezután sem lesz.

Induljunk el a folyosó vége felé, majd baktassunk le a lépcsőn a pincébe. Itt egész hamar megtalálhatjuk azt a kereket, melyet elforgatva el is zárhatjuk a gázszivárgást a lakásunkban. Most már csak vissza kell jutnunk a harmadikra, és az ablakunkon kilépve körbefutnunk a párkányon. Másszunk fel az állványokra, majd innen ugorjunk a bal kéz felé eső párkánytöredékre. Ha ez megvolt, már csak a szemközti, kicsit alattunk elhelyezkedő rácsos tartószerkezetre kell koncentrálnunk, melynek lehajló lapjaival egészen konkrétan a földre érkezünk. Szedjük cafatokra az elénk küldött fogadóbizottságot, majd várjuk be a kiérkező kollégákat.

Chapter Six: A Linear Sequence of Scares

Mivel Mona továbbra is jobban foglalkoztat minket, mint hogy esetlegesen rajta lennénk Gognitti halállistáján, ezért a nálunk hagyott telefonszám segítségével kapcsolatba lépünk vele. Sikerül is egy találkát egyeztetni vele, egy elhagyatott helyen – a TV-ben éppen most futó egyik tucatsorozat (Address Unknown) régi gyártelepén.
Miután felnyaláboltuk a kicsit megbúvó ajtó mögül a fájdalomcsillapítót, máris szambázhatunk az emeletre, hogy a forgó spirális hordón átkelve, Noir York képzeletbeli utcáin találjuk magunkat. Az utca végi parkolóból a folyosóra jutva, lépjünk be a balra található szobába, majd annak túlsó végéből térjünk vissza a „városba". A telefonon egy jóakarónk értesít minket, hogy vigyázzunk, mert a nyomunkban vannak… Mégha csak díszletek között bóklászunk, akkor sem árt komolyan vennünk a figyelmeztetést! Az utca végi ketrecnél úgy néz ki nincs más választásunk – mindenképpen bele kell sétálnunk, ha tovább akarunk jutni! Micsoda ördögi technika. Most hirtelen egy garázsszerű folyosón találjuk magunkat. Fussunk el a pillantásra sem érdemes szobák és ablakok mellett, majd a mellékhelyiségből kilépve, siessünk a papírbábuk mögé. Az újabb ketrec visszatesz minket az utcára, ahol egy kis lézengés után a száj formájú ajtón juthatunk tovább. Miután körbeforogtunk a megfelelő irányba, fussunk el a dobozok mellett (ilyet se csinált már régen program: a frászt hozta rám), majd a telefonfülke mögötti labirintusba lépve, keressük meg a folyosó végét.
Most a kulisszák mögé lépve a bal kéz felé eső kivágásnál eljuthatunk Mona rezidenciájába, melyet a lépcsők megmászása után az ablakon kiugorva, a tető bevételével közelíthetünk meg. Zuhanyzás közben érdekes tájfelvételeket láthatunk, majd megkapjuk a kegyelemdöfést: Mona elvisz minket az informátorához, aki beépült abba a szervezetbe, mely a nyomunkban liheg.

Chapter Seven: The Million Dollar Question

Az épülethez érve talán meg sem kéne lepődnünk, hogy ellepték a misztikus takarítóvállalat emberei – ám mivel tele van biztonságiakkal is a hely, így Mona hathatós segítségére lesz szükségünk, hogy átrágjuk magunkat rajta. Ehhez először is lépjünk ki a liftből, majd keressük meg a szemközti ajtót, ahol az általkarítókat találjuk. Miután átkutattuk a helyiséget, és Mona megerősít minket abban, hogy a fürdőkádban talált test nem egyezik a kapcsolatával, vegyük irányunkat az erkély felé. A kifeszített rács láttán talán mondanom sem kell merre menjünk tovább – egyedül csak arra hívnám fel a figyelmet, hogy betárazva tegyük ezt. Miután az emeletet is átfésültük, és kiirtottuk az itt foglalatoskodó tisztítómunkásokat, megtalálhatjuk a kontakt holtestét, valamint egy fényképet, mely azt bizonyítja, hogy az Inner Circle nevű társaság valóban létezik, és befolyásos tagok alkotják. Mona jelez, hogy úton az erősítés, tehát távoznunk kell a helyszínről, amilyen gyorsan csak lehetséges – ehhez a kijárati ajtót válasszuk. És milyen igaza volt: a helyiség tele volt takarítóknak álcázott gyilkosokkal. Miután a fenti résszel végeztünk, menjünk le a zongorás szobába, és tegyük hűvösre a maffiózókat, majd az erkélyről fejest ugorva érkezzünk meg a bal kéz felé található kifeszített ponyvára az alattunk lévő szintnél. Eresszünk egy sorozatot az itt álldogáló örökbe, majd nyissunk be az ajtón. A szoba megtisztítása után még egyáltalán nincs vége a mókának – a folyosón folytatódik tovább –, a szemközti területen csak úgy hemzsegnek a fegyveresek. Nyissunk be az innen nyíló bal oldali ajtón, majd lépcsőzzünk le egy szinttel lejjebb, ahol a kinti folyosón jobbra fordulva egy újabb, ellenséggel teli szobába juthatunk. Másszunk ki az ablakpucolók felvonójára, és szépen leeresztve egy-egy szintet az alattunk lévő platformokra, lépjünk be a nyitott ablakon keresztül a szobába. Itt rendezzünk egy baráti irtást, majd készüljünk fel egy nagy vágtára – egészségügyi csomagok nélkül kell ugyanis megtisztítanunk az ajtó előtti területet. Miután a lift előtti részt tisztára pucoltuk, haladjunk tovább balra, ahol megjelenik a titokzatos Kaufman az embereivel – most őket kell tehát letarolnunk. A terep szétbombázása után már csak a lift csilingelő hangját kell figyelnünk, hiszen ha lelőttük a vele érkező vendéget, már csak a földszintig kell eljutnunk, hogy visszatérjünk Monához…

Humoros jelenetek a játékban

A játékban futó mini TV-sorozat, az Address Unknown webcímét bepötyögve (http://addressunknown.tv) egyenesen a Max Payne 2 hivatalos oldalára visz.

A legelső pályán, a kórházban bolyongva elballaghatunk egy gyermekmegőrző mellett, melynek különböző képek vannak az ablakában. Az öt rajzból álló sorozat a Max Payne első részének történetét meséli el (rendőrautó megáll a ház előtt, boldog családi fénykép, nagy zöld szörny, vérbefagyott gyerek…).

A rendőrőrsön, Mona kihallgatása előtt lenézhetünk a parkolóba, ahol Miller és Broussard nyomozók igen izgalmas és tartalmas beszélgetésére lehetünk figyelmesek. Broussard nyomozó ugyanis váltig állítja, hogy valami hatalmas dobáson ügyködik, és hogy majd mindenki őt fogja csodálni, ha előáll vele. Ez egyértelmű utalás a Duke Nukem Forever 2 fejlesztőire, akik idestova 6 éve fejlesztik a játékot!

Max rémálmában, mielőtt Mona meglátogatná, egy jegygyűrű figyel az asztalon a felesége képe mellett. Mikor felébred – a gyűrű már nincs ott.

Mona lakásának közelében, az egyik plakáton egy kungfurúgással próbálkozó egyén található – mely a képzeletbeli The Dragon című filmet népszerűsíti. A képen található személy Ken Y, a Max Payne első részéhez kungfumozgásokat készítő lelkes amatőr.

Part II: A Binary Choice Prologue

… és a rendőrséghez. Mivel azt igen vehemens főnökünk igen konzervatív is, sehogy sem tudja megérteni, hogy milyen indokaink lehettek egy gyilkosság fő gyanúsítottjával történő együttműködésre. Hiába bizonygatjuk, hogy a szenátor esete, a Gognitti-eset, és Vlad története igen is összefügg – az eset átkerül Winterson hatáskörébe, mi pedig irodai munkát kapunk.
Íróasztalunkat a szoba hátsó részében találjuk, ide száműztek minket előreláto főnökeink. Éppen a jelentés összehozásán fáradozunk, amikor megszólat Winterson telefonja. Mire beleszólunk, a túloldalon valaki lecsapja. Most érkezik a hír, hogy egy szemtanúval szembesítik a gyanúsítottakat, amit akár saját szemünkkel is megnézhetünk, itt az emeleti szobában. A szembesítés után Winterson elhúz a nagyfőnökhöz, mi pedig menetünk a cellákhoz, le a pincébe. Mona személyes kihallgatása kudarcba torkollik, mert Woden nevét emlegeti, aki meg tudná erősíteni a mondókáját, ám egyelőre csak az üzenetrögzítője válaszol… Azonban nincs sok időnk gondolkodni – egy hatalmas robbanás után terroristák lepik el a rendőrség épületét, és egyértelműen Monára vadásznak. A túlélés királynője természetesen észrevétlenül slisszol ki az épületből, nekünk pedig már csak a hátrahagyott haramiákkal

Csecsebecsék a játékban:

Figyeljünk oda, mert igen furfangos helyeken tárolódnak a még furfangosabb gyilkoló eszközök – akár már Chapter One pályán is értékes tárgyakra tehetünk szert, ha körültekintően vizsgálódunk. A leírás – bár igyekszik teljes lenni – mégsem tartalmazhatja 100%-osan a felszedhető eszközök és fegyverek lelőhelyeit. Így azt javaslom, hogy kutassatok át bátran minden ésszerű és ésszerűtlen helyet – fiókokat, dobozokat, magasnak tűnő elérhetetlen helyeket. A legtöbb esetben könnyítő eszközökkel léphetünk túl az aktuális feladatokon…

Emlék egy fejlesztőnek:

Az első rész hetes pályáján, amikor az ablakpucolók gépével lejjebb megyünk egy szintet, és a felfektetett rámpákon lehatolunk egészen az alsó szintig, ne menjünk még be a lakás ablakán, hanem az épület peremén maradva, forduljunk be a sarkon. Rögtön jobb kéz felé egy nyitott ablakú teremre lehetünk figyelmesek, melyben egy elhunyt fejlesztőnek állítanak emléket. Szép gesztus!

A kitartó játékos jutalma

A következő nehézségi fokozat az előző végigjátszása után válik aktívvá, és miután folytatólagosan választjuk egyiket a másik után, a harmadik szint végén egy módosított befejezést pillanthatnak meg az igazán kitartóak. Megéri tehát újraharcolni az eseményeket…

kell megküzdenünk a parkolóban. Mit tesz Isten, épp Vlad jár erre kocsijával, és visz el minket egy baráti fuvarra, miközben kifaggathatjuk a Mona és az Inner Circle nevű szervezet kapcsolatáról.

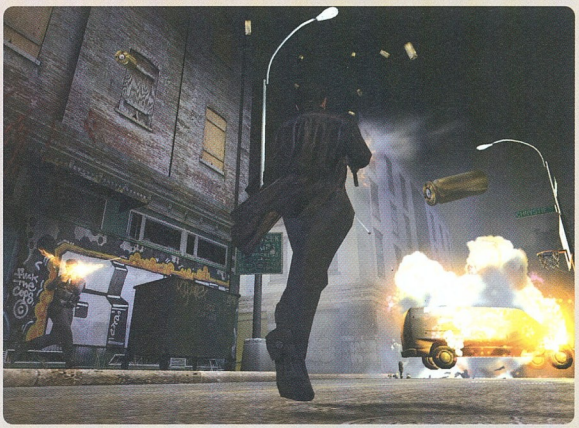
Chapter One: The Things that I Want

Hogy mit is akarok az élettől? Talán elfelejteni mindazt, ami történt. Talán, hogy visszaszakaphassam a gyermekemet és az elveszített feleségem. Vagy talán, hogy kifogyhatatlan fegyverrel legyen jogom ölni… Ám egyvalamit még ezeknél is jobban kívántam – Monát.

Miután társaságunk akadt, kezdjünk el visszafelé futni a színfalak mögött, és lőjük le a lépcsőről lefelé tartó tisztítóbrigádot. Vegyük fel a hátsó ajtó mögötti dobozból a fegyvereket és töltényeket, majd lépcsőzzünk fel az emeletre. A fából készült ajtón belépve nézzünk rögtön lefelé, és lőjük le az itt állomásozó ellenfeleinket. Jobbra kis járdaszigetre lehetünk figyelmesek – ezen végighaladva egy ajtóhoz érhetünk a jobb oldali falban, ahonnan egy termen át, a következő raktárrészbe jutunk. Itt a lépcsőknél portyázó takarítókat kell eltakarítanunk, majd miután lejutottunk a földszintre, jobb kéz felé lépjünk ki. Az utcára kerültünk, ahol Mona már alkot – egy távcsöves puskával tizedeli az ellent. Most a garázst kell megkeresnünk, ahol a hátsó ajtó után egy emeleti szobába jutunk, ahonnan visszaérünk egy újabb utcarészbe. Itt a teherautó-garázs mögötti csapóajtót használva juthatunk a kulisszák mögé ismét, ahol jóadagnyi gazfickót kell lepuffogtatnunk. Még szerencse, hogy Mona fedez minket hátulról. Már igazán nincs sok hátra – mindösszesen a jobbra nyíló ajtó mögül előlépő vadászpuskás alakot kell ártalmatlanítanunk, és az egyik takarítós furgonba beugorva máris útban vagyunk a székhelyük felé.

Chapter Two: In the Middle of Something

Még szerencse, hogy nálunk maradt a rádiós adóvevő, melyet a múltkoriban használtunk a kapcsolattartásra, így hamar jelezhetjük Monának, hogy hová jöjjön utánunk. Miután kifosztottuk a furgont, induljunk el az épület belseje felé. Az első terem után vegyük utunkat a bal kézre eső duplaajtó felé, ahol a mozgólépcsőt megmászva a terem túlsó végében lévő ajtajáig kell elérnünk. Itt a lift látható inaktivitására lőjünk bele pár sorozatot biztonságos távolságból a piros



dobozokba, majd másszunk le a kirobbantott lifaknába.

Időközben Mona jelzi, hogy már a helyszínen van, mi azonban folytassuk csak tovább tisztogató hadműveletünket, egészen pontosan az udvar irányában, ahol jópár gazfickót tehetünk hűvösre. Miután betáraztunk az őrbódé tetejéről, lépjünk be az épületbe, majd egyenesen tovább haladva, tépjük fel a terem végi duplaajtót. Egy szép kört leírva a folyosókon, távozzunk a hátsó kijáraton, majd miután feljebb mentünk a lépcsőfordulóban, és tettünk egy szép kört ismét, forduljunk rá a kibontott falú szobára, és az ajtót kinyitva ne kegyelmezzünk a bent lévőknek. Miután beugrottunk az elrabolt fegyverekkel teli szobába, egy kis lépcsőzés következik. Szépen osonjunk fel az emeletekre, majd átugorva a leszakadt folyosórészt, a liftaknába pakolt ládák segítségével jussunk még feljebb.

Itt a lépcsőházat használva lőjük le a furcsa ruhában lévő kommandósokat, majd miután ismét egy szinttel feljebb jutottunk, hatoljunk be az igen erőszakosan őrzött szobába. Itt szép sorban, az óramutató járásával megegyezően lőjük le az embereket, majd lépdeljünk át a mögötte található helyiségbe. Hullák. Hullák mindenütt. A takarítók ide szállították az általuk meggyilkolt testeket. Ide a rendőrség kell…

Chapter Three: Blowing Up

…ám Mona hallani sem akar a dologról. Ezzel azonban még nincs vége a megméretetésnek: egy csapat takarító levegőbe fogja repíteni az épületet a sok robbanóanyagnak köszönhetően. Így hát nincs más választásunk, mint menekülni az épületből. A folyosóról jobbra nyíló robbantós szoba után, biztonságos távolságra az ablaktól robbantsuk fel az oda pakolt robbanóanyagokat. Miután tettünk egy szép kört a fal mellett található állványmaradványokon, forduljunk rá a folyosóra, és essünk le a végénél az alattunk található szintre. Itt a következő peremnél szintén huppanjunk az alattunk lévő szintre, majd óvatosan megközelítve a célpontokat likvidáljuk őket. Az ajtóból nyíló folyosóról a duplaajtón keresztül távozha-

tunk, majd miután megtisztítottuk a szobát, essünk le a terem közepén tátongó lyukon. Az újabb zuhanás után, már nem sok mindent kell tennünk a pályán, csak kirohanni a folyosóra, befordulni a jobbra nyíló járaton, és keresni a kijáratot jelentő ajtót, rést, falat. Nemsokára meg is találjuk, és kirobbanó sikerrel távozunk a pályáról.

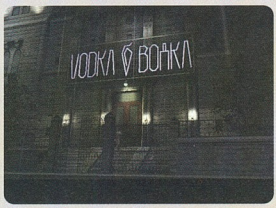
Chapter Four: Routing Her Synapses

Mona. Minő meglepetés! Míg mi az épület aljából próbáltunk a tetejére jutni, addig Mona egészen más perspektívából közelített felé. Most megtudhatjuk az ő verzióját is… Bal kéz felé induljunk fel a lépcsőfordulóban, majd az első emeleti ajtó után, térjünk át a szemközt található állványos lépcsőházba.

Itt gyalogoljunk két szinttel feljebb, majd miután lelőttük a portyázó őröket, a középső teremben található lift segítségével menjünk vissza egy szintet. Lőjük le a takarítókat, majd menjünk be a mellettünk található ajtón. Az építés alatt álló szobákból újabb és újabb gazfickók lépnek elő, mi a fedezékek jótékony hatását kihasználva próbáljuk meg minél kevesebb energiaveszteséggel túltenni magunkat rajtuk. A hátsó részből nyíló felállványozott pallókra felfutva egy rakás ellenféllel sodor össze minket a programozói akarat, majd a fenti nyíláson belépve folytathatjuk a megkezdett sörétszórást. Először csak néhány takarítót kell levadásznunk, majd jönnek a feketeruhás specialisták is – ők már keményebb diók lesznek. Először is az állvány felől közelítenek, ahonnan jöttünk, másodsorban pedig a terem végi ajtóból folynak majd elő. Innen már csak egy kanyar, és miután az utolsó teremben is rendet tettünk, ugorjunk le a kiépítetlen szobából az alattunk lévő emeletre.

Chapter Five: Out of the Window

Még mindig Monán a sor, hogy bizonyítson: miután a hátunk mögül érkező lesipuskást a méltó büntetésében részesítettük, induljunk el jobbra. Hamarosan meghalljuk a robbanások morajait, és Max is jelzi, hogy levegőbe repülni készül az épület, úgyhogy kezdjünk el egyenesen rohanni a folyosón, majd a bal kanyar után benyitva az ajtón mészároljuk le a tömeget. Vigyázzunk a fenti kommandósokra is, nehogy komoly galibát okozzanak. Miután kirohantunk az épület



szélére, még láthatjuk Maxet, amint épp kirobban a raktárból. Szerencsére túlélte a zuhanást, azonban míg kicsit magához tér, fedeznünk kell a tetőről. Ezt úgy tehetjük meg a legkönnyebben, hogy kirohanunk az ajtón keresztül az épületszárny másik végébe, és teljes rálátással az udvarra fedezzük Maxet, hogy bejusson az épületbe. A helyzet azonban közel sem olyan rózsás, mint amilyennek tűnik: az ajtó zárva, és számunkra beláthatatlan helyekről lövik védencünket. Vissza kell tehát mennünk az épületbe, és egy fél kört téve, átrohannunk a túlsó oldalra, ahonnan az erkélyről már beláthatjuk az udvar másik részét is. Fedezzük Maxet, majd miután a következő ajtónál sem járt sikerrel, ismét visszafelé kell haladnunk, hogy egy újabb szögből láthassunk rá az udvarra. Időközben persze teljesen ellepték az épület ezen részét is a fegyveresek, úgyhogy még velük is meg kell birkózni. Miután a második ajtó sem nyílik, további pozíciók után kell néznünk, hiszen innen nem láthatjuk az ellenfél tüzelőállását. Menjünk vissza az épületbe, és a megfelelő pontnál essünk le az alattunk lévő szintre.

Chapter Six: The Genius of the Hole

Szedjük le a párkányon posztoló őrt, majd tisztítsuk meg az őrbódét a szemétől. Szegény Max, imináron a harmadik ajtóval jár sikertelenül, nekünk pedig újabb fedezéket kell keresnünk, ahonnan fedezhetjük. Na és persze a szirénák… Már megint a zsaruk! Forduljunk vissza, és keressük a kinyíló ajtót, ahonnan a fekete maszkosok özönlenek elő, majd áthaladva a folyosón, a következő blokknál térjünk ki a balkonra. Innen könnyen fedezhetjük a hősünket, aki bár a negyedik ajtót is zárva találja, megpróbálja a következő udvarról nyíló területet is átvizsgálni. Továbbhaladni a hamarosan fentről érkező rosszakaróink által lenyitott rámpán tudunk majd, mely a felettünk lévő szobába vezet. Az itteni ajtót feltárva le kell lőnünk egy felkapaszkodó gazembert, majd essünk le az alattunk lévő pallóra. Innen a hídon átfutva forduljunk balra, majd a fémállványokon leloholva, üssük ki az ellenséges alakulatokat. A következő teremnél a gázpalackokra célozva egész hamar rendet parancsolhatunk magunk körül, majd miután lerohantunk az acél lépcsőkön, már csak a nyílt tér végében lévő liftet kell működésbe helyeznünk…

…hogy elökerüljön Winterson. Mindig a legjobb pillanatban. És mindig a lehető legroszszabb választási lehetőséget hagyva. Szegény Max, most aztán jól megjárta. Lelőtte, és lelövetett. Aztán meg ki tudja mik jártak a piciny kis fejecskéjében…

Part III: Waking Up from the American Dream Prologue

A kórházban ébredek. Monát látom. Még minden olyan homályos, de utána indulok. A folyosó után hirtelen összezavarodom. Ki is vagyok valójában? Egy cellájában üldögélő családgyilkos? A társait, a társadalmat semmibe vevő, használhatatlan selejt? Hirtelen robbanás rázza meg a gondolataimat. A rendőrség alagsori celláiban találom magam. Minden lángokban. Menekülőre fogom a dolgot. A TV-ből is az imént történtek köszönnek vissza. Lelőttem Wintersont!

A következő szobában egy magnóra rögzített szalagról hallgathatjuk vissza a saját beismerő vallomásunkat, az emeleten pedig Bravura ígérteti meg velünk, hogy a végére járunk az ügynek. Az irodában pedig már csak a két nő párbeszédét kell végighallgatnunk, majd egy rövid időre elsötétül a kép.

Part One: Too Stubborn to Die

Ahonnan indítottunk, oda térünk vissza. Winterson holttesténél állunk, az ajtóban egy őr, nekünk pedig sürgősen fegyverre lesz szükségünk. Vegyük fel a fájdalomcsillapítókat a szekrényből, majd nekirontva a kommandós hátának, kapjunk nyakunkba a lábunkat és nyargaljunk fel a lépcsőn.

Az emeleten siessünk át a sebészeten, majd a két nővérrel szembeni ajtón benyitva várjuk meg, amíg megjelenik a biztonsági őr. Miután a nyomunkban lévő terroristák elintézték, így már van egy fegyver - csak fel kéne szednünk. Miután ez megtörtént, gyaluljuk le a terepet, végül az oldalajtón távozva siessünk a folyosóra.

A biztonsági szobában felfegyverkezhetünk,

és a monitorokra pillantva láthatjuk, hogy miként küzdenek az orvosok Bravura életéért. Tekintetünket vessük a szemközt pózoló szimpla ajtóra, ugyanis arra vezet majd utunk – teli ellenféllel. Miután átrágtunk magunkat a szobán, egy újabb folyosóra jutunk, melynek a végén balra fordulva egy szobán keresztül juthatunk el a lépcsőlejáróig. Kapkodjuk a csülkeinket lefelé, majd a parkolóban rendezett tisztítótűz után fussunk az utcára és keressük fel Wodent, aki választ adhat bizonyos kérdéseinkre.

Part Two: On a Crash Course

Talán nem meglepő, hogy az egész mögött Vlad áll – a kettős csellel átvágta a mi fejünket is, ő is tagja az Inner Circle-nak, és természetesen övé volt a raktárépület is.
Az pedig, hogy a szervezet segítségével szeretne a fegyverpiacon maradni, már egyenesen részletkérdés. Így tehát legközelebbi utunk nem vezet máshová, mint a híres nevezetes Vodka étterembe – ahol kisöpörni készülünk a szemetet…
A bejárati ajtótól rögtön jobbra egy kis mellékajtót találhatunk, ahol elsősorban némi fegyveres utánpótlást kapunk, másodsorban pedig hátulról közelíthetjük meg a bárpultot, ahonnan remek rálátásunk nyílik majd a gazfickókkal tömött előtérre. A nagy duplaajtó helyett próbálkozzunk a jobb kéz felé eső szimplán, így a konyhán keresztül, oldalról lephetjük meg a nagy teremben lévő fegyvereseket. A lépcsőn forduljunk rá a jobb kéz felé eső ajtóra, és miután elintéztük a fegyvereseket, lépjünk be a falba vágott ajtón. Itt a lépcsőházban csupán egy őrt kell hűvösre tennünk, majd utána a balra eső raktárban tölthetjük fel magunkat. Lépjünk be az innen nyíló ajtón, majd hátra rohanva intézzük el a dobozok mögött rejtőzködő őröket. Fussunk vissza a nagy robaj hallatán, mire szemmel láthatóan kitágult a szoba. A berobbantott falrészen keresztül szedjük le az állványokon lesben álló fegyvereseket, majd lépjünk rá a létrára mi is. Fussunk át a másik oldalra, ahol lelépcsőzve átfuthatunk a kulisszák mögötti ajtóhoz. Innen már csak a parkolóba vezető úton kell végighaladnunk, hogy bizonyítékokat találjunk Vlad bűnösségére: a furgonok, a takarítók – kétség kizárva.
Pumpáljuk fel magunkat anyaggal, majd lépjünk be a duplaajtón. A lépcsőházban feljebb haladva lőjük ki az elénk küldött fogadóbizottságot, majd a második emeleten, Vlad irodájában lőjük le a nagyszájú cowboyt, valamint társaságát. A falon egy térképre lehetünk figyelmesek: ez Vlad kézírása. A telefon üzenetrögzítőjén pedig fény derül Winterson árulására – ám ez továbbra sem magyarázat tettünkre.

Chapter Three: A Mob-War

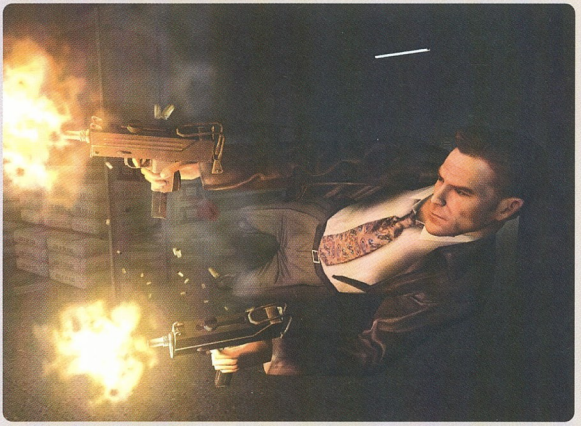
Egy szállítóautót elkötve Gognittihez igyekszünk, ám fegyveresei még időben feltartóztatnak ahhoz, hogy túl közel kerüljünk az épületéhez. Így egy garázsba rohanva, máshonnan kell megközelítenünk a célunkat.
A raktáron keresztülvágva baktassunk fel a lépcsőházba, ahol jó pár kommandóssal nézhetünk majd szembe. A második szinten egy bedeszkázott lakásba juthatunk, ahonnan az ablakon keresztül egy lépcsőházba juthatunk, melynek aljában szintén egy újabb szoba vár ránk. Itt a fapallókon keresztül átimbolyoghatunk a szemközti házba, azonban figyeljünk, mert lőnek ránk. Miután felbotorkáltunk az emeletre, lépjünk keresztül az enyhén leamortizált szobán, lőjük le az itt tartózkodó gazembereket, majd haladjunk tovább az ablakból nyíló deszkapallókon. Az ajtón benyitva a lépcsőházban egy csapat terroristába ütközünk – ám amíg azt hiszik, hogy az ő erősítésükre jöttünk, addig nincs is nagy baj. A bajok az utcán kezdődnek, ahol megállás nélkül jön az erősítés – először a kerítésen keresztül, majd miután benyitottunk a zöld ajtón a mellékutcába, a furgonnal is csak az ellenséget hozzák. Ezt a kis mészárlást befejezve nem marad más hátra, mint a palánkon átvetődve megközelítsük Vinnie főhadiszállását.

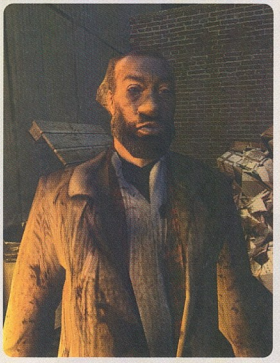
Chapter Four: Dearest of All My Friends

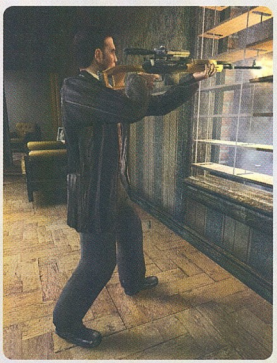
Vlad azonban mindent kieszelt előre.
A maskaradé nem az étterme nyitóattrakciója volt, hanem csapda Gognitti számára.
A minden hájjal megkent maffiózó így most a térdünk előtt könyörög, hogy segítsünk rajta – cserébe ő is segít elkapni Vladot. Nincs más választásunk, mint hinni neki, és felcsatolva egy jó erős bivalyölő szerszámot, elkezdhetjük irtani a háza felé törő fegyvereseket. Ezt első körben nem is lesz olyan nehéz véghezvinnünk, hiszen csak pár feketeruhás fickó próbál betörni, ám a nyomukban hamarosan érkező utánpótlás már egy kicsit keményebb dió lesz. Menjünk ki a kerítések elé, és várjuk be a palánkon átránduló alakulatokat, majd miután mindegyikkel végeztünk, térjünk vissza Vinnie-hez, aki a hátsó kijáraton keresztül próbál eljuttatni az irodájába. A raktárban újabb fegyveresek – ám most már jóval kevesebben vannak -, a rossz hír azonban az, hogy Vinnie nem fér ki az ajtón, a túl nagy feje miatt vissza kell fordulnunk. Fedezzük az ablakból lemászó gengszterek elől, majd forduljunk vissza, és várjuk a sarokban lévő ajtóból előbukkanókat is. A terep ismét tiszta: kövessük Vinnie-t a lifthez. A lakosztályából nyíló erkélyről remek rálátás bizonyul a parkolóra – ne is habozzunk pár sörétet dobni az éljenző nép közé…
Huppanjunk Vinnie után, hiszen a garázs felé veszi az irányt – onnan pedig újabb furgonok érkeznek ellenséges túlerővel. Miután lekaszáltuk a falon át belopózó kommandósokat is, a garázsnál emeljük fel Vinnie-t az lépcső tetején lévő szerkezet segítségével, majd próbáljuk fedezni az újonnan érkezett furgon utasai elől. Már csak a garázsig kell eljutni, ahol a bejárati ajtót fedezve lepuffanthatunk pár haramiát, és már mehetünk is Mona felé, hogy hatástalanítsa nekünk a bombát.

Chapter Five: A Losing Game

Vlad azonban már vár minket. Kezében a bomba távirányítója – így tehát most ő diktál. Monát látom csak a tetőn, azonban már későn húzza meg a ravaszt, hirtelen minden a levegőbe repül.
Monával egyértelműen Max megmentése a cél, azért akár a lángoló épületbe is be kell hatolni. Fussunk le a lépcsőn a kis kajütbe, majd rögtön balra essünk be a szobába. Innen a folyosót válasszuk,melynek a végében egy hordókkal teli terembe érünk. Várjuk meg, amíg szépen kirobbantják nekünk a falakat, s így a mellékhelyiségbe érve távozhatunk is. Az újabb szobában a gerendára ugorva, és jobbra leesve a tetőről kikerülhetjük a tüzet, majd a papírfigura vágta







lyukon áthaladhatunk a következő terembe. Innen jobb kéz felé vegyük fel a fájdalomcsillapítókat a fali szekrényből, majd húzzuk meg a tűzjelző kart,mely eloltja a velünk szemközt lévő tüzet. Balra tépjük fel az ajtót, és fussunk át a szobán a technikai részlegbe, hogy lekapcsolhassuk a biztosítékot, így visszatérve a nagy terembe, már átfuthatunk a generátorok között. Menjünk fel a lépcsőn, majd a tűzfészket kikerülve, szaladjunk el Vinnie holtteste mellett. A sarokban található lépcső után pedig egyenes út vezet az apartmanunkba, ahol Maxet találjuk a földön heverve.

Chapter Six: There Are No Happy Endings

Vlad felkísért Mona lakosztályába. Vinnie a nagy feje miatt nem csatlakozhatott hozzánk. Azonban az, hogy egy fegyver szegeződött rám, lepergette előttem az életem. Való igaz – ha halálfélelmed van, minden egyes másodperc perc hosszúságúnak tűnik…

Egy gyilkosság helyszínén vagyok. Bravura szerint csak én vagyok képes megoldani az ügyet. Majd hirtelen a rendőrörsön találom magam, ahol a kihallgató szobában saját magammal kell farkasszemet néznem.

Miután eltűnik a látomás és kirohanok a folyosóra a lakóház falai köszönnek vissza rám. A folyosón saját magam üldözöm, és saját magam előtt magyarázkodom magamnak. A szobák egymásba nyílnak, és Vinnie, Vlad, valamint Mona szavai köszönnek vissza rám. Majd egy hármas elágazású ajtóhoz érek. Jobbra zsákutca, így hát balra indulok. A keresztutcánál újra balra fordulok, majd Mona hangját hallom. Ébredni kell, ébredni…

Chapter Seven: Love Hurts

Vladnek igaza volt: nincs választásom. Mész egy úton, amelyen végig kell menned, és azt teszed, amit tenned kell. Ha nem azt tennéd, az nem is Te lennél. Így hát Monával egyetemben Vlad kastélya felé vettem az irányt. Mivel a fogadtatás nem meglepő módon elég heves volt, így Monát kértem meg, hogy fedezzen a kerítés tetejéről, míg én dűlőre jutok a gazfickókkal odabent. Mona úgy dönt, hogy behatol a házba, így nekünk egyedül kell követnünk őt – alulról. Az első furgonból szedjük fel a fájdalomcsillapítókat, majd lopózzunk a bejárathoz. Mivel ez egyelőre zárva van, szedjük le a háztetőn lévő őröket, majd miután begyűjtöttük az elszórt muníciós pakkokat, vessük szemünket az ajtóra, ahonnan egy egység dugja ki az orrát. A benti ajtót zárva találjuk, ám nem kell pánikba esni, hogy csapdába kerültünk: a két hatalmas tartóoszlop robbanásra lesz ítélve. Húzódjunk hátra, amennyire csak tudunk, majd hagyjuk lezuhanni a plafon elemeit. Most már szabad az út a hallba, ahol kilőve az itt tartózkodó két haramiát mehetünk az udvarra. Szedjük le a szobor körül sertepertélőket, majd vonjuk figyelmünket az emeleti összekötő hídra. Végül megjelenik Mona is – ám számolnunk kell a szemközti részen felcsapódó ajtóval és a mögötte rejtőző banditákkal. Miután fedezékünk mögül letaroltuk őket, fedezzük fel honnan jöttek, és menjünk hátra a folyosón egészen a szobáig. A szekrényből vegyük magunkhoz a fájdalomcsillapítókat, majd lépjünk be a könyvtárba.

A balra és előttünk található egységek lelövése után még az emeleti haramiákat is nekünk kell elintéznünk, ám nem sokáig maradunk egyedül: Mona is segít nekünk.

A könyvtár letarolása után figyeljük a lenti duplaajtót – hamarosan „utánpótlást" kapunk. A kivégzésük után folytatódik a móka: a folyosó végi szobában szintén akad egy kevéske leszámolnivalónk. Innen haladjunk tovább a lépcsőházba, ahol fordulónként egy fél marok gengszterrel kell megküzdenünk, majd ezek után a biztonsági szobába érve láthatjuk, amint Wodent cserbenhagyva emberei Vladhoz csatlakoznak. Mi mást tehetnénk: folytatjuk tovább a ház átfésülését a következő szobákon és termeken keresztül.

A két épületet összekötő folyosóra kerültünk, melyet először tisztítsunk meg a mocsoktól, majd a lenti kertet is gazoljuk ki – végül felmehetünk, és benyithatunk a bal kéz felé lévő ajtón. Monával összefutva elújságolhatjuk neki, hogy Woden a páníkszobában van, tehát a villa hátsó részbe kell eljutnunk. Még be sem fejeztük a mondatot, balról máris támadás érkezik – ezt ne hagyjuk szó nélkül. Átfutva az üres folyosókon és termeken, egy idő után a kertrészbe érkezünk, melyet már csak meg kell tisztítanunk, és beléphetünk a villa hátsó fertályába.

Chapter Eight: That Old Familiar Feeling

Vlad nem hazudott. Mona tényleg Woden embere volt. A dolgok azonban kicsit komplikáltabbak. Vlad lelövi Monát, miután Mona nem tudott leőni minket – aztán hamarosan Woden is az ő sorsára jut – nekünk pedig egyetlen fegyverünk marad…

Kezdjünk el kifelé szaladni a pincéből – lőjük le az őrt, majd a leeső páníkszobába menekülve vészeljük át a robbanást. Menjünk vissza a pincébe, és essünk le a szoba közepén tátongó lyukba, majd a raktárba érve lőjük le a két szerencsétlent. A következő szobában fussunk fel a lépcsőn és próbáljuk átugrani a tátongó lyukat, majd a folyosón átfutva és a gazfickókat ártalmatlanná téve szaladjunk a lépcső felé. A sietség a fokozatosan robbanó hordók miatt kell, az alaposság pedig az életünk miatt.

A lépcsőfordulóban trónoló őrök után már csak egy üvegajtó választ el minket Vladtől, ám nem kapjuk ilyen könnyen a prédát – még kicsit üldöznünk kell ökelmét. A vadászok után kisvártatva egy fegyverrel teli szobába jutunk, majd miután felliftéztünk a rezidenciába, és kiléptünk az oldalajtón, maga Vlad vár minket szeretettel. Igaz, van egy szintnyi különbség köztünk, de ezt a lift lehívásával hamar orvosolhatjuk. Most már úgy néz ki, szemtől-szemben maradtunk Vladdel, már ami a szintkülönbséget illeti, ám a kalitkája még mindig magasabbabn van. Ha figyelmesek vagyunk észrevehetjük, hogy a ketrece felett lévő barna hengerek bizony igen könnyen eltávolíthatóak onnan. Kezdjük el lőni őket – vigyázva arra, hogy folyamatosan meneküljünk a ránk hulló dinamiteső elől -, majd miután mind a négyet kilőttük, jöhet a következő menet: a tartószerkezet ugyanis további négy hengertől függ.

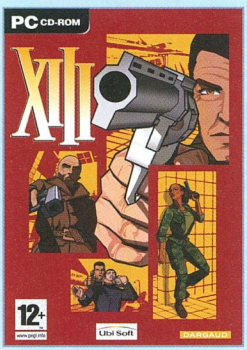
Ez bezúzza az óriási kupolát, így Vlad is lekerül végre a mi szintünkre, már csak fel kell néznünk a kupola tetejére, és meghúznunk a ravaszt…

Bagó Péter

XIII

Keveseknek adatik meg, hogy olyan kalandokat éljen át, mint egy titkos ügynök, vagy egy speciálisan kiképzett katona. Képzeljük el, hogy egy ilyen kvalitású személy élete legfontosabb küldetésének teljesítése közben elveszti az emlékezetét. Nem tudja, ki ő, nem tudja, mi történt vele. Miután túlesik az első megrázkódtatásokon, kiderül, hogy az FBI őt gyanúsítja az elnök meggyilkolásával, és ha ez nem lenne elég, különböző érdekeltségű csoportok akarják eltenni láb alól. Hogy milyen érzés lehet ez? Megtudjuk az alább közölt naplóból.

- **CD Link: Webkit, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Ubi Soft**
- **Kiadó: Ubi Soft**
- **Megjelenés: 2003-November-28**
- **Kategória: FPS**
- **Honlap: http://www.xiii-thegame.com/**



Brighton Beach

Zakatoló fejjel tértem magamhoz a tengerparton, valamiféle nagyon mély, leírhatatlan kábulatból. Mi történhetett velem? Hol vagyok? Folyamatosan sorjáztak a kérdések a fejemben. Néhány másodperc után ugrott be a legmegdöbbentőbb kérdés: ki vagyok egyáltalán? Nagy nehézségek árán sikerült kinyitni a szemem. Egy csinos életmentő hölgy állt előttem, aki megpróbált magamhoz téríteni. Még mindig szédültem, amikor az utasításait követve elindultam utána, a kocsija felé. Ez kellett most, utasítások, hogy valaki megmondja, mit tegyek. Pár lépés után észrevettem egy helikoptert. A hangját meghallva elvesztettem a kapcsolatot a való világgal. Egy emlékfoszlány tört rám hihetetlen erővel.

Azt hiszem, egy hajón vagyok. Egy Kim nevű nő szólongat, azt mondja, el kell tűnnöm, rájöttek, hogy ott vagyok. Hangokat hallok, egy férfi azt kiáltja, át kell kutatni az összes kabint. Sikerül kijutnom a fedélzetre, de rá kell döbbennem, semmi esélyem, vége a mókának. Sötét van, de körül sem nézek, zsigerből érzem, hogy minden oldalról fegyveresek vettek körbe. Miközben bezuhanok a vízbe, éles fájdalom hasít a fejembe. Rögtön elájulok…

Az életmentő hangja ébresztett újra. „Jól van?" kérdezte, de ha ízekre szednek, sem tudtam volna erre a kérdésre válaszolni. Azt mondta, kövessem a kocsijához, elvisz az elsősegély-épülethez. Pár lépés után nem bírtam tovább, a fájdalom, és a kétségbeesés legyűrt. Újra elájultam.

Mikor magamhoz tértem, már az elsősegély-épületben voltam. Női hangot hallottam, és lassan elkezdett kitisztulni a fejem. A Baywatch-lány odaadott egy kulcsot, melyet a zsebemben talált, és megkérdezte, mi lehet a jelentése a vállamra tetovált XIII szimbólumnak. A kulcson az állt: Winslow Bank. Izlelgettem a nevet, hátha beugrik egy emlék. Végre tisztán láttam a környezetet. Bár ne láttam volna. A következő pillanatban lövések dördültek, és a lány, aki pár perce megmentette az életem, holtan rogyott össze. Na ekkor gyorsan összekaptam magam, egy pillanat alatt pengeélesek lettek az érzékeim. Egy férfi beszélt valakivel, valamilyen Mongúzt emlegetett, és hogy most nem tud beszélni, megvan a célszemély. Csakis rólam lehetett szó. Felvettem egy dobókést, a jobb oldalon található ajtón beléptem. Egy fegyveres tört rám, a homloka közepén célba ért kés rögtön lecsendesítette. A szobában körülnéztem gyorsan, gazdagabb lettem még néhány késsel, egy kulccsal, egy pisztollyal, és némi lőszerrel. A ház hátsó ajtaján kikukkantottam, egy újabb gazfickó közeledett. Mivel úgy látszott, a homlokra célzás az erősségem, egy lövéssel befejezetté tettem a földi pályafutását. A kulccsal kinyitottam az első ajtót, felvettem a földön fekvő kalasnyikovot. Jobb oldalon kis kalyibák voltak, pár másodperc múlva két hullával az ajtajuk előtt. Körülnéztem az egyikben, újabb lőszerek, és fegyverek vándoroltak a zsebembe. A parti úton újabb ellenfelekbe botlottam, majd arra lettem figyelmes, hogy egy motorcsónak száguld felém. Egy nagyon ocsmány kopasz fickó osztotta az utasításait a csónakból. Megpróbáltam lelőni, de sajnos nem sikerült. Azt kiáltotta: „El kell venni tőle a széfkulcsot!", majd közvetlenül hozzám címezte következő szavait: „Nem menekülhetsz örökké, XIII!". Ezután eltűnt a színről. Mégsem maradtam egyedül, az úton további gazfickók állták utam. Eljutottam egy újabb kalyibáig, ott ártalmatlanná tettem egy újabb fickót, és találtam nála egy kulcsot, melyet a közelben parkoló dzsiphez tartozott. Egy perc sem kellett hozzá, már New York felé tartottam. A Nagy Alma felé vezető úton folyton a kopasz férfi arca, és az a pillanat járt a fejemben, amikor megölték a segítőmet.

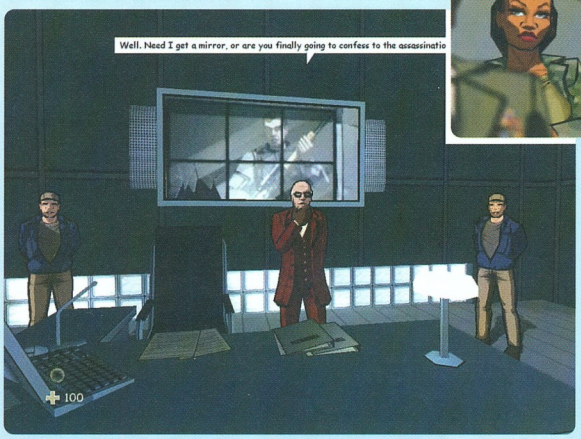
11:00 Üzleti negyed – Winslow Bank – Midtown – New York

A fegyvereket az autó kesztyűtartójába rejtettem, egy bankba nem szerencsés ilyen arzenállal belépni, esetleg félreértik. Beléptem az épületbe, az egyik alkalmazott jó ismerősként üdvözölt. 'Régen járt nálunk Mr. Rowland. Elkérhetem a széfkulcsát?' Természetesen odaadtam, majd a fémkereső detektoron átlépve követtem őt a széfterembe. Az őr szintén régi ismerősként üdvözölt. Rowland lenne a nevem? Elindultam a leghátsó sorhoz, ahol a széfem volt a banki alkalmazott szerint. Meg is találtam. Kinyitottam, egy táska és egy beélesített robbanószerkezet lapult benne. Ahogy meglátam a dinamitot, újabb emlékek ugrottak be. Jártam már itt valamikor.

Egy női hang azt mondja: „Carringtonnak igaza volt, bekapták a csalit!". A hang tulajdonosát is meglátom hamarosan, a társam lehet. Egy notebook előtt áll és azt mondja: „Nagyon meleg ez az anyag, a XX-as ölni tudna érte! Elkapjuk mindegyiket a XX-as számútól az I-es számúig!" Majd aggódó tekintettel az mondja: „Mit tervezel azon a hajón? Titkos, mi? Naná, biztos ez is annak a lánynak az ötlete. Megnézném a… az a lány csak bajt hoz rád!" Miközben ezt mondja, beteszi a táskát és a robbanószerkezetet a széfbe. „Na elég a dumából, élesítsd!"

Mikor észbe kaptam, már csak pár másodpercem maradt a bomba robbanásáig. A saját csapdám már csak

nem öl meg, gondoltam, és szaladtam, amilyen gyorsan csak tudtam. Sikerült megúsznom, de ebben szerepet játszott az is, hogy a robbanószerkezet úgy lett beállítva, hogy csak a szélben, és a környékében – értsd: az előtte álló emberben – tegyen kárt. Szégyen a futás, ráadásul milyen fárasztó, gondoltam. De nem volt időm sopánkodni, megszólalt a riasztó, menekülnöm kellett.
A bomba ütötte lyuk hasznosnak bizonyult, egy csatornába jutottam. A végében egy létrát találtam, azon felmászva egy szellőzőcsatornába kerültem. A végén egy elkorhadt



fedél állta utamat, melyet egy kisebb ütéssel porrá zúztam. Egy folyosóra jutottam, ahol egy őr a riasztót próbálta kikapcsolni. A háta mögé osontam, és leütöttem. Elvettem a fegyverét, de el is raktam, nem akartam ártatlan embereket gyilkolászni. Inkább felvettem a lépcsőfordulóban található széket, és miután a lépcső tetején kinyitottam az ajtót, az ott található őrt a székkel ártalmatlanná tettem. Körbe kellett mennem a folyosón, eközben még két őrt csaptam le székkel. Találtam egy ajtót, melyre az volt írva: IGAZGATÓ. Belépve a bankigazgató irodájának előszobájában találtam magam. Az irodába be lehetett látni egy hatalmas ablakon keresztül. Az igazgató teljesen be volt rezelve, reszketős hangon telefonon beszélt valakivel: „Süket vagy? Azt mondtam, a XIII még mindig életben van! Szólj a Mongúznak, azt akarom, hogy kapjátok el, de rögvest!" Letette a telefont, és kisietett a szobából. A samesza elindult az irányomba, elbújtam az ajtó mellett, egy hamutartóval a kezemben. Egyszer még hálás leszel nekem, mondtam a földön fekvő testnek, miután a hamutartó görbületeit kiegyenesítettem a fején. Az igazgató után siettem. A következő terem két oldalán egy-egy őr próbált megtalálni, szép álmokat kívántam nekik. A terem végében található ajtó zárva volt. Szerencsére volt mellette egy szellőző fedél, mely könnyű prédának bizonyult. A szellőzőcsatornán átjutva a zárt ajtó túloldalán találtam magam. A folyosó végében egy iroda volt, ahol egy nő állt nekem háttal. Mögé lopakodtam, és elkaptam, hogy magam előtt tartva pajzsnak használjam. Felvettem a mágneskártyát az asztalról és kinyitottam vele az iroda ajtaját. Három őr várt rám csőre töltött pisztollyal, és marcona ábrázattal. Addig hátráltam, amíg egy liftig értünk. Ott a kártyával sikerült bejutni és miután megnyomtam a gombot, elengedtem a túszom, aki lefeküdt pihenni egy kicsit. A liftből kilépve rögtön tűzharcba keveredtem, valaki újabb adag gonosz fegyverest küldött, hogy megállítsanak. Ekkora már elhatároztam, a végére járok a… a dolgaimnak, akárki is legyek. A földön fekvő őr pisztolyát felvettem, a körfolyosó másik oldalán lelőttem az egyik rosszfiút, majd az ajtón bementem, és az irodákban lelőttem a többi behatolót is. Felvettem a fegyvereiket. Így már egy shotgunra is szert tettem. A folyosó végén nyitva volt az ajtó, a berohanó srácot kinyírtam, és a jobb oldali ajtón kimentem a tűzlétrához. Amikor lemásztam, négy egyenruhás, és egy civil fickó állta utam. Nem tehettem mást, megadtam magam. A civil ruhás csak annyit mondott: „FBI, Steve Rowland adja meg magát, letartóztatjuk." És valóban, letartóztattak.

20:00 Az FBI titkos irodája – Brooklyn

Egy FBI-irodában ültem, kezem odabilincselve a székhez, és ha ennyi nem lenne elég egy alapos döbbenethez, felvilágosítottak, hogy minden jel szerint megöltem az Egyesült Államok elnökét. Amos ezredes megmutatta a merénylet pillanatainak képeit, és valóban, ott álltam egy ablakban, kezemben távcsöves puskával. A beszélgetést egy telefonhívás, majd egy hatalmas robbanás szakította félbe. Nem tudnám megmondani, melyik volt az ijesztőbb, ugyanis a telefonban egy hang közölte a vallatóimmal, hogy a Pentagonból ellopták az iratainat, de arra mindenki tisztán emlékszik, hogy én – Steve Rowland – több mint két éve meghaltam Mexikóban, egy küldetés során. Még meg sem emésztettem a hallottakat, már jött is a robbanás. A vallatóim kisiettek az irodából, rögtön ezután egy hang szólongatott a szellőzőcsatornából. Az a lány volt, akinek az arca a bank széfjében ugrott be. Jól irányzott lövésekkel megszabadított a bilincstől, és azt mondta, siessek, vár rám a tetőn.

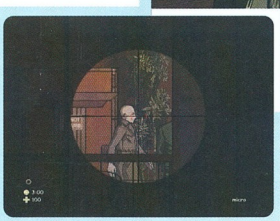
Innentől az események elképesztő módon felgyorsultak. Megnyomtam egy kapcsolót a falon, de semmi nem történt. Felvettem egy „PENTAGON"-feliratú aktát a földről, kimentem a folyosóra. Ott két őr állta az utam. A falon találtam egy szellőzőcsatornafedelet, összetörtem, a csatorna túloldalán található szintén. Az egyik őr bejött a szobába. Visszamásztam, megragadtam egy széket, és csúnyán lecsaptam a széken ücsörgő gyanútlan társát. Aztán felvettem a székét, és lecsaptam a másikat is.
Az irodában találtam lőszert, és kötszert. Kimentem a folyosóra, a végén található ajtón bementem, és egy-két jól irányzott üléssel gyorsan ártalmatlanná tettem az ott tartózkodó FBI-alkalmazottat. Nem tudtam, hogy gyilkos vagyok-e vagy sem, de nem akartam a bűnlajstromom további emberölésekkel tetézni. Ha tudtam volna… Néhány doboz mögött újabb szellőzőfedél lapult. Innentől a szellőzőben közlekedtem. Lövések dördültek, az FBI-osok rettegve menekültek a váratlan betolakodók elől. Semmi esélyük sem volt, halomra lőtték őket. Szerencsére, ha véget ért egy szellőző, a szemközti falon újra találtam egy fedelet. Addig bújócskáztam, amíg elfogyott a szellőzőrendszer. Amint kiléptem a folyosóra, megtámadott egy fegyveres. Leütöttem egy téglával, melyet a szellőzőben találtam, és elvettem a pisztolyát. Meglátogattam egy edzőtermet, majd egy vetítőt, mindenhol hullák maradtak utánam. A folyosót követve robbanás nyomait fedeztem fel.
A detonáció hatalmas léket nyitott a falon, mögötte lépcső vezetett egy lepusztult padlásra. Rádión valaki erősítést kért, úgy látszik, rájöttek, nem adom könnyen magam. A padláson szobáról szobára haladtam, minden szobában ártalmatlanított gonoszteVők maradtak utánam. Addig mentem, amíg egy hosszú folyosót találtam, annak a végében egy létrát. Felmásztam rajta.

Tető – FBI titkos iroda

A tetőn az ismerősnek tűnő hölgy várt. Azt kérdezte: 'Tényleg semmire sem emlékszel?' Megkérdeztem, hogy ő kicsoda. Elmondta, hogy ő Jones őrnagy, Carrington tábornok első tisztje. Felvilágosított, hogy Carrington, aki az én főnököm is, párhuzamosan az FBI-jal nyomozásba kezdett az elnök gyilkosának kézre kerítésére. Három napja eltűnt, most viszont az őrnagy egy informátor hívását várta, aki állítólag tudta, hol van a tábornok. Abban biztos voltam, saját magamon kívül az őrnagyra is vigyáznom kell, ha baja esik, sosem tudom meg, hogy ki vagyok valójában.

Nem maradhattunk egy helyben, mozgásba kellett lendülnünk. Az őrnagy adott egy kampót, mellyel megcéloztam egy fém tartószerkezetet, mely jó magasan volt, a fejem felett. Felhúztam magam, és átlendültem a tetőre az őrnagy mellé. A szemközti tetőről lőni kezdtek, fedezékbe rohantunk. Jones adott

egy távcsöves puskát. Nyilván ezzel is tudok bánni, gondoltam, majd leszedtem a fickókat. Jones odaszaladt egy másik fém tartószerkezethez, és megdöntötte, hogy le tudjuk ereszkedni. Miközben lefelé tartottam, a tetőt ellepték a fegyveresek. Szerencsére volt bőven lőszer a távcsöves puskához. Követtem az őrnagyot. Egy zárt ajtó állta utunkat, amíg Jones elbánt vele, körülnéztem a tetőn, az egyik kuckóban lőszert, és kötszert is találtam. Jones nem csak szemrevaló volt, de rendkívül ügyes is, gyorsan bejutottunk a helységbe, ahol újabb hidegre tett ellenfelet hagytunk. Kijutottunk a tűzlétrához, követtem az őrnagyot. A létra megrongálódott, futásból vettem lendületet, úgy ugrottam át. Szemmel láthatóan nem voltak problémáim a magasságokkal, de azzal sem, hogy a Jones által kinyitott ajtó mögötti két gazfickót gyorsan a másvilágra segítsem. Újabb tetőre értünk, ahol távcsöves puskával felszerelt ellenfelek vártak ránk. Lelőttem őket, utána egy nagy ugrással újabb tetőre értünk, ez kerítéssel szépen le volt zárva. Követtem az őrnagyot, berúgott egy ajtót, majd felrobbantott egy kis kunyhót, ahonnan köhögve, félig megvakulva ugráltak ki az ürgék. Nem ugráltak sokáig. Jones előrement, beugrott egy ablakon, én meg utána. Bementünk egy szobába, amikor megszólalt Jones rádiója. „Carringtont elkapta Standwell ezredes, és Emeraldba szállíttatta, egy titkos katonai bázisra a hegyekbe! Nem tudom, miért akarja Standwell távol tartani Carringtont a Pentagontól…" Nem tudta befejezni a mondatot, mert hirtelen hangokat hallottunk az ajtón kívülről. Nyugtalanító hangokat. Valamilyen páncéltörőt emlegettek, és mire felfogtam, mit akarnak ezzel, már fel is robbantották az ajtót. Az ajtó előtti ürgéket gyorsan lerendeztem, Jones előreszaladt, egy kapu mögött ugyanis egy szimpatikus helikopter parkolt. Nem tudta kinyitni az ajtót, előtte ki kellett kapcsolni a biztonsági rendszert. Az egyik épületből egy öngyilkos krapek szaladt ki. Miután megöltem, bementem a helységbe, és tönkretettem a biztonsági rendszert. Szabad volt az út a helikopterhez. Bye-Bye New York.



06:00 Híd - Emerald katonai bázis – Sziklás-hegység

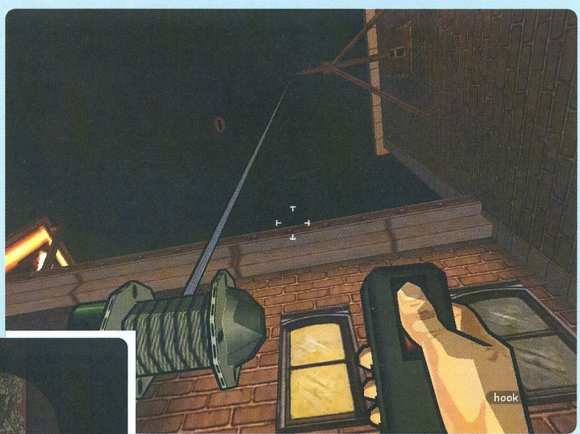
Jones őrnagy kitett a hegyekben, aztán érzékeny búcsút vettünk egymástól, elindult, hogy keressen egy helyet, ahol le tud szállni. Elindultam a hegyi ösvényen, arra gondoltam, felvehettem volna egy sálat, akkor talán nem fáznék ennyire. A hóban halkan, puhán lépdeltem. Az egyik kanyar mögött meglepetés várt, nem csak én jöttem a bázisra, hanem egy rakás kopasz egyenruhás is. Az egyik pont most ölt meg egy katonát. Miután kinyírtam, egy teherautót láttam elszáguldani. Az ösvény végén balra néztem, három katona őrködött egy alagút lezárt végénél. Jó használatot tett a távcsöves nyílpuska, szép csöndben, és kellő távolságból sikerült őket hidegre tenni. Felszedtem a fegyvereiket, közben bejelentkezett Jones a rádión. 'Keresd meg Carringtont, mielőtt baja esik!' Az úton két újabb kopasz közeledett, távcsöves nyíl elő, két jól irányzott lövés. Elindultam a bázis felé. A teherautó a hóba fúródott, két kopasz ott szentségelt mellette. Megnyugtattam őket. Halálosan nyugodtak lettek. Egy kanyar után megláttam a hidat, az úton három kopasz fegyveres. A híd nyitott állapotban volt, le kellett zárni valahogy, hogy át lehessen kelni rajta a bázishoz. A híd előtt közvetlenül állt egy bódé, benne a kar, mellyel a hidat le lehetett volna zárni, ha valaki nem kapcsolta volna le az áramot. Mielőtt az áramproblémát megoldottam volna, leszedtem két kopaszt a híd túloldalán, a távcsöves nyílpuskával.

A bódétól nem messze egy ajtót találtam, melyen bementem. Egy nagy raktárba vezetett, ahol a kopaszok éppen halomra lőtték a katonákat. Segíteni már nem tudtam, mindenkit kivégeztek. Miután megbosszultam őket, a lépcsőn felmentem az emeletre, ahol visszakapcsoltam az áramot. Eközben hallottam, ahogy egy teherautó érkezik a raktár elé, sejtettem, hogy nem lesz könnyű kijutni. Annyira nem is volt nehéz, csak a hangos gépfegyverzajtól hamarosan sípolni kezdett a fülem. Kimentem a bódéhoz, meghúztam a kart, így a híd végre használható állapotba került.

A túloldalon a bázis bejárata előtt megálltam, mert hangokat hallottam kiszűrődni az egyik kis házikóból. Ketten veszekedtek. „Itt kell senyvednünk, ráadásul az őskövület Carrington miatt! Ismered, biztos, hogy órákba telik, mire beszélni kezd. Egyébként meg miért riadóztatott ennyi embert az a marha McCall? Azért csatlakoztam a SPADS-hoz, hogy jó meleg szigetekre jussak el, nem azért, hogy itt fagyjak meg!" Nem hagytam, hogy megfagyjanak, jól befűtöttem nekik.

A bázist hermetikusan lezárták, csak a lövöldözés zaja hallatszott ki folyamatosan. Felmásztam a ház tetejére a bal oldalán található dobozokon ugrálva.

A ház fölött egy fémrudat találtam, a kampóval felkapaszkodtam. A szirten pár lépés múlva egy szellőzőfedelet találtam. Bementem, és lemásztam egy létrán.



Tető - Emerald katonai bázis – Sziklás-hegység

A szellőzőfedélen kimászva egy hatalmas udvaron találtam magam. Jones bejelentkezett a rádión: „A bázisra egy létrán tudsz bejutni, de 10.000 voltot vezettek bele, a vicc kedvéért. Le kell kapcsolnod mind a négy generátort, hogy a létrát használni tudd."

Az udvar két részre volt osztva egy nagy fallal. A baloldali részén két nagyobb épületbe, és egy kisebb bódéba lehetett bejutni.

A közelebbi épületben és a bódéban volt egy-egy generátor. A jobboldali részén a sarokban található barakkban és a hegyoldalhoz közeli barakk mögött, egy bódéban volt a maradék kettő. Ahhoz, hogy ezeket kiiktathassam, először körbementem mindkét oldalán az udvarnak. A hidegnek köszönhetően nem voltak túl sokan az udvaron. Szép halkan kellett elintézzem őket, nehogy valaki megszólaltassa a riasztót. Dobótőrrel és távcsöves nyílpuskával dolgoztam. A fontosabb ajtók be voltak zárva, ezeket álkulccsal nyitottam ki. Az épületekben is voltak SPADS-katonák, gyorsan kellett végezni velük. A baloldali udvar jobb sarkában, egy ajtó mögött találtam meg a létrát. Itt is volt egy őr; nem sajnáltam tőle az ajándék kést. A létrán felmásztam, végeztem az ott található őrszemmel. A szirt végén egy

nagy fémkampó és a saját kampóm segítségével lemásztam. Újabb szellőzőcsatorna segítségével bejutottam.

Carrington celláj a – Emerald katonai bázis – Sziklás-hegység

Követtem a csatornát. Kihallgattam McCall és egy ismeretlen beszélgetését. Az ismeretlen nagyon leteremtette McCallt a vérengzés miatt. Azt mondta, nem azt adta parancsba, hogy minden katonát mészároljanak le. Utána még azt, hogy most már öljenek meg mindenkit, nem maradhat szemtanú. McCall megkérdezte: „Mi legyen Carrington-nal?" Az ismeretlen: „Ha elveszszük a szivarjait, úgyis rögtön vallani fog." Ezután kimentek az irodából. Lemásztam a szellőzőből. Az egyik asztalon találtam egy monitort, melyen nyomon követhettem az iroda előtti területen történő mozgást. Amikor az őr eltávolodott, elindultam, hogy rendet tegyek. Minden szobát körbejártam, és kinyírtam az összes SPADS-katonát. A folyosó végén egy liftet találtam. Elindultam vele fölfelé, és pont mikor felértem, szemtanúja voltam, ahogy brutálisan kivégeznek egy katonát. Egy folyosóra jutottam, ahol nem tudtam bemenni egy ajtón sem, mert mágneskártya kellett a bejutáshoz. Az egyik ajtó jobboldalán egy szellőzőnyílást találtam. Ezen átjutottam és egy létrán felmentem. A tetején elindultam egyenesen, amíg bal oldalt egy liftaknát találtam. A liftaknában csak úgy cikázott az elektromosság. Két katona beszélgetett alattam, az egyik valamit kapcsolgatott. Ettől időnként megszűnt az elektromos kisülés az aknában. Egy ilyen pillanatot kihasználtam, gyorsan csőre töltöttem a gépfegyvert – ki tudja hova csöppenek, és leereszkedtem a kampó segítségével. A két katona egy pillanat múlva tüzelni kezdett. Két pillanat múlva halottak voltak. Egy ajtón bementem egy kis irodába, ahol

az asztalon megtaláltam a mágneskártyát. Mikor felvettem, két katona szaladt be a folyosóra, az egyik megpróbált lelőni, de gyilyóálló üveg mellett álltam. Visszamentem az előző irodába, és kinyitottam a nagyobbik ajtót a kártyával. Kidobtam egy kézigránátot, hogy ne érjen meglepetés, amikor kilépek majd az ajtón. Ki tudja, miért, de rengeteg hulla feküdt mindenfelé. Balra mentem, ahol az előbb kártya híján elakadtam. Most simán sikerült bejutni. Körbejártam a szintet, mindenhol lelőttem az összes katonát. Az egyik nagyobb szobában – talán valamiféle szálláshely volt – megnéztem az összes szekrényt. Visszamentem ahhoz az ajtóhoz, ahol bejöttem erre a folyosóra, és a bementem azon az ajtón, amely ott állt rögtön mellette. Ez egy kis raktár volt, dobozok voltak benne, meg egy kekeckedő fegyveres. Nem sok időt hagytam neki. A dobozokon felmásztam, és újra egy szellőzőcsatornában találtam magam. Ahogy elindultam, meghallottam Carrington hangját. A szivarját elvették tőle, emiatt veszekedett valakivel. Újra megszédültem, és hatalmas erővel egy emlék tört rám.

Sötét van, egy toronyból fényszóró világítja meg a területet, ahol egy sátor előtt Carrington áll. Azt mondja: 'Semmit sem kell bizonyítanod a SPADS-nak, fiam. A-osztályú küldetésem van a számodra!'

Követtem a szivarfüstöt, és Carrington hangját. Amint kimásztam a szellőzőből, Carrington cellája előtt találtam magam. A tábornok teljesen elképedt. „A legjobb emberem … életben van!" Kiengedtem a cellájából. Rádión bejelentkezett Jones-nak, aki közölte vele, hogy amnéziás vagyok, és semmire sem emlékszem. Rágyújtott egy szivarra, és utána kikiabált az őrnek, hogy az ajtóhoz csalja.

Gyanútlanul kinyitotta az ajtót, majd visszahátrált, a gépfegyverekből mellkasa felé irányuló golyók miatt. Kirontottunk, jobbról és balról támadtak minket, mindent megtettem, hogy Carringtonnak ne essen bántódása. Jobbra indultunk, csak követtem őt, és lelőttem mindenkit, aki az életünkre tört. Jobbra kanyarodtunk egy rácsos ajtónál, majd balra egy lépcsőre, aztán megtaláltuk a kijáratot.

Felvonóállomás – Emerald katonai bázis – Sziklás-hegység

Nagyon jó volt újra a friss levegőn lenni, akármilyen hideg volt is. A közelünkben volt egy kabinos felvonó, az volt a tervünk, hogy azzal lépünk meg innen. Katonák hangját hallottuk, valami problémájuk volt a felvonóval, nem találták a beindításához szükséges biztosítékot. Carrington megvárta, amíg lelőttem az állomás környékén tartózkodó katonákat. Beszaladtam, jobbra bementem egy ajtón, majd újra jobbra. Lelőttem a fickót, és elvettem a mágneskártyáját. Visszamentem a szabad levegőre, balra egy ház állt. A kártyával kinyitottam az ajtót, és felvettem a biztosítékot. Ekkor újabb hullámban katonák érkeztek az állomáshoz, akikkel nem bánhattam kesztyűs kézzel. Beszaladtam jobbra, ahol felvettem a kártyát.
A biztosítékszekrényt kinyitottam, behelyeztem a biztosítékot a helyére. Kimentem az ajtón, át az állomás másik oldalára, ahol egy

lépcső vezetett a tetőre. A tetőn egy kis bódé állt, abban egy kart kellett meghúzni, hogy a felvonó beinduljon. Carrington a felvonó mellett várt rám. Mielőtt elindulhattunk volna, még három srác próbálkozott meg a lehetetlennel.

Felvonó – Emerald katonai bázis – Sziklás-hegység

Carrington kiborult: „Olyan közel voltunk, hogy elkapjuk a szemeteket… Amikor eltűntél, az volt a feladatod, hogy felfedd az I-es kilétét. Nem ugrik be semmi, ugye? Figyelj ide fiam, húszan vannak, húsz összeesküvő, számok mögé bújva. Steve Rowland kapitány egy volt közülük. Ő volt a XIII-as, ő ölte meg az elnököt. A felettese elárulta és felbérelte a Mongúzt, hogy ölje meg…"
A szavai nyomán mély elkeseredés vett rajtam erőt, ha nem Steve Rowland vagyok, akkor kicsoda? És milyen összeesküvésbe cseppentem?

Nem volt túl sok időm az önsajnálatra, természetesen nem hagyták, hogy ilyen könnyen megszökjünk. Egy rakéta találat érte az egyik oszlopot, így a felvonó félig elfordult, semmi esély nem volt, hogy tovább tudjunk menni vele. Elkezdtek lőni a kabinra, Carrington adott egy távcsöves puskát, hogy fedezzem, amíg lemászik a felvonó alá.
A kötél elszakadt, Carrington lezuhant. A kabin hátuljából elintéztem azokat, akik lőttek ránk. Gyorsan kellett találnom egy he-

lyet, ahova kilőhetem a kampót, mielőtt lezuhan a kabin. Felmásztam a tetejére, ott találtam egy megfelelő helyet. Leereszkedtem a tábornok mellé, szerencsére semmi baja sem esett. Hatalmas lövöldözés vette kezdetét, fedeztem a tábornokot, amíg elindult balra, egy ösvényen a helikopter felé. Többször ránk támadtak, amíg odaértünk, a helikopternél Jones egy géppuskával aprította az ellent. Segítettem neki, hogy Carrington is csatlakozhasson hozzánk. Kiderült, hogy nem indul a helikopter, amíg gyorsan megszerelték, én a géppuskával távoltartottam a kopaszokat. Nem kellett hozzá túl sok idő, és újra úton voltunk.

05:00 Keelownee folyó – Sziklás-hegység

Le kellett szállnunk, ebben a rossz időben nem tudtunk tovább repülni. Azt mondtam a tábornoknak, ne húzza az időt, tudnom kell, hogy ki vagyok. Ekkor megszólalt a rádió. Kim volt az, rémülten szólította a tábornokot. Azt mondta, hatalmas bajban van, menjünk segíteni, amilyen gyorsan csak tudunk. Jones eléggé szkeptikus volt, „Ki tudja, megint milyen zűrbe rángat minket ez a nő?" De a tábornok lecsitította: „Keelownee csak egy ugrásra van innen, induljunk." Megkérdeztem, ki ez a nő. A tábornok azt mondta, egy ügynök, velünk dolgozik az ügyön. Egy tisztáson szálltam ki a helikopterből, nem messze onnan négy fickó veszekedett, valamilyen célpontról volt szó, akit nem találnak. Az egyikük azt mondta, a Mongúz nemsokára itt lesz, és ha addig nem találják meg a lányt, lesz ám haddelhadd…

Elindultam feléjük, a srácok viccelődtek, a jó hangulatot gyorsan tönkretettem. Követtem az ösvényt, amíg a tó partjára nem értem. Egy motorcsónakban újra feltűnt a kopasz krapek, de amint megjelentem a színen, gyorsan elhúzott. A sameszait gyors lövésekkel földre kényszerítettem. Tovább mentem az ösvény mentén, fegyveresek hóemberépítéssel ütötték el az időt, és azon veszekedtek, ki csinálja jobban. Eldöntöttem a vitát egy sorozattal és mentem tovább. Újra a tópartra értem, amikor Jones a tó felé repült a helikopterrel. „Kicsit messze raktunk le a célponttól, menj át a tó túloldalára, keresd meg a vízesést, azon túl már ott lesz a ház, nagyon közel." A jégtáblákon ugrálva átjutottam a túloldalra és már hallottam is a vízesés hangját. Egy tisztáson öten körbevettek, de mégis ők húzták a rövidebbet. A vízesés alatt, a vékony ösvényen – újabb halott gazfickó – eljutottam a faházig.

Faház - Keelownee folyó – Sziklás-hegység

Az ösvényen elmentam a házig, majd néhány tétova pillanat után beléptem. Kim – a lány a fényképről – ugrott elő egy pisztollyal hadonászva. Amint meglátott, megdöbbenve azt mondta: „Istenem, te élsz?" Ekkor újra elvesztettem az eszméletem.

Ugyanebben a faházban vagyok, Kimmel. Azt mondja: „A sebész kiváló munkát végzett." Ezután egy újabb kép ugrik be, műtőasztalon fekszem. Valaki megkérdi: „Elkezdhetem a tetoválást?" Ezután már megint a faházban vagyok, egy ágyban fekszem. Ott áll mellettem Kim és Carrington. Kiderül, hogy Kim és férje részt vettek az összeesküvésben. A férje volt a XIII-as, ő a XVII-es. A Mongúz végzett vele, és most engem átoperáltak, hogy ugyanúgy nézzek ki, mint Steve Rowland, azaz a XIII-as. Mindketten azt akarják, találjam meg az összeesküvőket, beleértve az I-est is, hogy megtudjuk, ki ölte meg az elnököt, és miért. Kim megmutatja, hogy a sarokban lévő faládába egy fegyvert rejtett a biztonság kedvéért.

Magamhoz tértem. Kim azt mondta: „Felfedtem három összeesküvő kilétét. A SPADS-táborba tartottak egy titkos találkára. Neked is ott kell lenned, én végeztem a feladatoddal, most te jössz." A szavait robbanás szakította félbe. Hogy menekülni tudjon, fedeznem kellett. Odaszaladtam a faládához, egy M60-as volt benne. Kimentem a ház elé, és mindenkit pörkölt mogyoróvá aprítottam. Egy helikopterről is lőttek, csak úgy potyogtak afickók lövéseim nyomán, mint a gesztenyék ősszel. Amikor nem voltak többen, visszamentem a házba, és a falon robbantott lukon keresztül elindultam az ösvényen. Léptennyomon kopaszokba botlottam.
A hegy aljához értem, amikor a lövések hatására egy lavina indult el. Jones megpróbált figyelmeztetni, de már késő volt. A lavina maga alá temetett.

Plain-Rock

Egy börtöncellában tértem magamhoz. Mellettem egy megzizzent SPADS-katona beszélt folyamatosan marhaságokat. Hamarosan egész csapat állt az ajtóm előtt, ott volt két őr, Dr. Johansson, és a Mongúz személyesen. Azt mondta, mindenképpen nézzék meg annak a három golyónak a nyomát a mellkasomon, melyeket belémeresztett, mert kétségei vannak a személyemet illetően. Ezután elmentek, az örök felszólítottak, hogy kövessem őket. Szép lassan mentem az egyik után, nehogy egy hirtelen mozdulat miatt feldühödjenek. Bezavartak egy mosdóba, ahol két másik őr várt. Itt már csekkolhattam, az egyiket egy üveggel, másikat egy partvissal csaptam le.
A mosdó minden ajtaja be volt zárva, de a hátsó szobában a dobozokon feljutottam a szellőzőcsatorna tetejére, körbementem a mosdóban, egy zugban dobótőröket találtam, a mosdó másik oldalán lemásztam egy őr szobájába, miután elcsendesítettem. Elvettem a pisztolyát és a kulcsait. Kimentem a folyosóra, két őr - két kulcs. Megindult az ámokfutásom. Követtem a folyosót, amíg eljutottam egy rácsig, mely mögött egy őr állt. Kinyitottam a rácsot, mögé lopóztam, és leütöttem. A körfolyosóra lépve észrevettek az őrök, és csak úgy záporoztak a lövések.
Az egyik őrtől elvettem a kulcsát, és azzal kinyitottam a szemközti rácsos ajtót. Futottam tovább egyenesen, egészen a liftig. Azzal felmentem egy szintet. Örök hada várt rám, balra mentem a következő ajtón, ott rögtön be a villamosszékhez. Átmentem a siralomházba, a végén jobbra, aztán bebújtam a csövek alá, egyenesen, majd balra, ahol egy szökött rab lövöldözött rám. Lelőttem, aztán a létrán elindultam lefelé. Egy idő után megcsúszott a kezem, zuhanni kezdtem, de szerencsére vízben landoltam.
Találtam egy másik létrát, azon felmásztam az elmegyógyintézetbe, Dr. Johannson birodalmába.

Dr. Johansson – Elmegyógyintézet

Kimentem a mosdóból, körülnéztem egy pár szobában, de semerre sem tudtam továbbmenni, a rácsos ablakú ajtókhoz kártya kellett, egy ajtóhoz pedig kulcs. Az egyik a rácsos ablakú ajtónál kihallgattam egy doktor és egy ápolónő beszélgetését, és láttam, ahogy egy őr bemegy a kulcsos szobába. Utánamentem, megszereztem a fegyverét, a kulcsát, és egy mágneskártyát. Kinyitottam a mágneskártyával az ajtót, és elsétáltam az énekelgető ápolónő mellett. Bemondták hangosbeszélőn, hogy megszöktem, nyugodtan használhatnak céltáblának, ha úgy gondolják. A folyosón rengeteg katona állt, bementem az első ajtón jobbra, és kórtermeken mentem keresztül. Itt is voltak őrök, de kevesebben. Visszamentem a folyosóra, végeztem pár őrrel, és máris Dr. Johannson műtője előtt találtam magam. Nem tudtam bejutni, jobbra találtam egy műtőt, ahol egy doki és egy ápolónő volt. A halottas hűtő tetejére felmásztam, és bekúsztam a szellőzőbe. Eljutottam Johannson műtőjének a tetejére, ahol beszakadt alattam a plafon, beestem a doki mellé. Egyből rám támadt, nem volt könnyű ellenfél, egyik kezében nyugtatós injekciót lóbált, másikkal mindenféle csúnya dolgot dobált felém. Végül én nyugtattam meg őt a saját módszereimmel. Elvettem a kulcsát, kinyitottam vele a széfjét. Itt megtaláltam az álkulcsom, a kampóm, és a rádióm. Odamentem ahhoz a gumiszobához, ahova egy ápolónőt bezárták a bolond mellé. Újabb emlék ugrott be.

Szentély. Félhomály van, többen vagyunk, fehér lepelben, mint a KKK tagjai. Senkinek nem látszik az arca. Körben állnak, én a hátuk mögött. Carrington szavai ugranak be: „Húszan vannak, húsz összeesküvő, akik számok mögé bújnak!" A középső azt mondja: „Üdvözlöm a csapat vezetőit a birtokomon! Úgy érzem, hogy a környezet tekintélye pontosan illik a célkitűzéseinkhez, ezért felajánlom, hogy a fontosabb összejöveteleket itt tartsuk ezen túl!"

Kiengedtem az ápolónőt, aki felajánlotta, hadd legyen a túszom, úgysem tudok kijutni másképpen. Elfogadtam az ajánlatát, egyenesen kihátráltunk a folyosóra, három őr szigorú tekintetének a kereszttüzében. Szóltam Jones-nak, hogy jövök kifelé. Eljutottunk az éneklős ápolónőig, itt egy őr kinyitotta a rácsos ajtót, hogy rám támadhasson. Elengedtem a lányt, lelőttem az őrt, és már kinn is voltam.

16:00 Grand Canyon

Beugrottam egy mentőbe, szóltam az ott tartózkodó ápolónőnek, hogy vezessen. Hatalmas autós üldözés vette kezdetét. Az ápolónő azt mondta, hiába menekülünk, egy sivatag kellős közepén vagyunk, és ha így rohanunk, bezuhanunk egy szakadékba. Igaza is lett, sikerült egy kisebb szakadék aljában landolni.
Az ápolónőnek búcsút intettem, elindultam az ösvényen. Egy fémkampó segítségével felkapaszkodtam. Jones beszólt rádión, rengeteg fegyveres jelent meg. Így szereztem egy távcsöves puskát, amely nagyon jól jött, az ellenfeleim rakétákat lövöldöztek folyamatosan. Egy kisebb kanyonban rögtön négyen szórták az áldást. Jobbra találtam egy másik ösvényt, azon haladtam fölfelé, szirtről szirtre ugrálva, amíg egy domb tetejére értem. Itt egy ládán rengeteg lőszer és hasznos dolgot találtam. Kötelek voltak kifeszítve a kanyon két oldalán, átcsúsztam az egyiken, mentem egy kicsit, lőttem folyamatosan, átcsúsztam a másikon. Így haladtam kötéltől kötélig. A végén egy bánya bejáratához értem. Bementem, és a végén balra fordultam.

A bányából egy szirtre jutottam, messze alattam már vártak egypáran. A távcsöves lassan a kedvenc társammá vált. A sínen lementem a hullákhoz, majd miután összeszedtem a fegyvereiket, tovább indultam. Fém kampó segítségével felhúztam magam, és balra lendültem a sziklaszirtre. Ezen haladtam tovább, volt egy hely, ahol csak egy nagy ugrással tudtam átlendülni. Kimentem a szirt széléig, és leszedtem a fogadásomra érkezőket. Visszamentem oda, ahol az előbb nagyot ugrottam, és sziklaról sziklára szépen leereszkedtem.
Újabb fennsík, újabb hullák, újabb ereszkedés. Hatalmas létrákon másztam fel, Jones értesített, hogy mindjárt egy romhoz érek, mögötte találok egy utat, mely a repülőgép rejtekhelyére vezet. A rom összes ablakából lőttek rám, többen rakétákat. A rom mögött tényleg ott volt az út, innen már gyerekjáték volt a repülőhöz sétálni. Nem engedtek el könnyen, még egy-két RPG-s megpróbált megállítani.

Jones megkérdezte: „Mi lenne, ha elrepülnénk Mexikóba?" Természetesen bármikor szívesen iszom egy margaritát a tengerparton, de tudtam, most nem egészen erről lesz szó.

07:00 Csatorna - Spads-tábor – Calaveritas Island – Mexikó

Beugrottam a vízbe a csónakból. Jones értesített, a térképen talált egy csatornát a világítótorony alatt, azon talán be tudok jutni. Lemerültem és beúsztam. Az első elágazásnál jobbra beúsztam, és gyosan – mielőtt megszólaltatják a riasztót – lelőttem a két katonát, akik a hídon beszélgettek. Felhúztam magam a kampóval, az ajtónál található konzolon megnyomtam a kapcsolót. Bejött még egy katona, lerendeztem. Beugrottam a vízbe és beúsztam a csatornába, melynek az imént kinyitottam az ajtaját. Az első elágazásnál elúsztam jobbra. Kihallgattam két katona beszélgetését. Az egyik nagyon meg volt rémülve a látogatók miatt, a másik azt mondta, semmi gond, csak pakolják tovább a cuccot a tengeralattjáróba. Visszaúsztam, és addig úsztam tovább, amíg egy repedésen sikerült kiúszni a csatornából. Épp időben, pár másodperc és már nem birtam volna levegő nélkül. Egy szirtre jutottam, a kampó segítségével átlendültem egy másik szirtre, majd egy harmadikra, ahol egy résen bejutottam a tábor tetejéhez. Ott újabb érdekes beszélgetést hallottam. McCall, Standwell és egy ismeretlen rólam beszélgettek, mennyi zűrt okoztam, mióta feléledtem. Abban megegyeztek, hogy jobb, ha a Mongúz végez velem, nem lenne jó, ha minden csip-csup ügyben az I-eshez rohangálnának. A dombon találtam egy szellőzőt, lemásztam.

Spads-tábor – Calaveritas Island – Mexikó

Jones azt mondta rádión: „Nyomás, helyezd el a poloskát McCall sátrában!" Egy csatornában úsztam előre, két katona Steve Rowland nagy vetélytársáról beszélgettek. Nem jutott eszükbe a neve. Az egyik megkérdezte, mi lehet vele. A másik azt mondta: „Ha jól hallottam, Carrington adott neki munkát." Lebuktam a víz alá, találtam egy létrát, azon felmásztam, és egy zuhanyzóban találtam magam. Ekkor az egyik katonának beugrott a név: 'Jason Fly, ez az!' Ekkor újabb emlékkép tört rám.

Ugyanebben a zuhanyozóban vagyok, szemben velem Steve Rowlands. Azt mondja: 'Hé Fly, ma kimenőm lesz, nehogy a távollétemben bemószerolj! Csak mert a tegnapi feladatot te nyerted, még nem lettél a tábor hőse!'

Bementem az öltözőbe, megnéztem minden szekrényt. Az egyikben találtam egy hangtompítót. Kimásztam az ablakon. Az egyik ház mögül szép lassan leszedtem az összes őrt távcsöves nyíllal. Az udvar túloldalán találtam egy ajtót, egy raktárba jutottam: +1 hulla. Azon túl újabb udvar következett, +3. Jobbra egy ajtón bementem, így egy autószervizbe jutottam, onnan pedig arra az udvarra, ahol McCall sátra állt. Távcsövessel leszedtem mindenkit, a hullákat elcipeltem

Különleges képességek

A játék során a főszereplő különleges képességeket sajátíthat el, néhány szóban összefoglaljuk, hogy melyik milyen előnyökkel járhat.

Elkábítás - Közelharcban használatos, az alkarunk hathatós segítségével kellemes álomba szenderíthetjük az ellenünk törőket.

Hatodik érzék - Segítségével megérezzük az ellenfelünket egy fal, vagy egy ajtó mögött.

Lopakodás - Ha megtanultuk, nesztelenül meg tudjuk közelíteni ellenfeleinket. Egyébként hajlamosak meghallani lépteinket.

Lélegzés - Ha elsajátítottuk, képesek leszünk akár hetven méter mélyre leúszni.

Gyógyítás - Sebesüléseinket tudjuk kezelni, ha ezt a képességet megtanultuk.

Dupla fegyver - Az egyik legkellemesebb képesség, melynek segítségével mindkét kezünkben tudunk fegyvert tartani, és lövöldözni egyszerre.

Zárfeltörés - Nagyon fontos képesség, rengeteg zárt ajtó állja utunkat, de a képesség birtokában már ezek sem állhatják utunkat.

Mesterlövészet - Nem szorul különösebb magyarázatra, a képesség birtokában meglehetős biztonsággal tudjuk ellenfeleinket hatástalanítani, egészen komoly távolságokból.

egy jó sötét helyre, főleg azt, aki a sátor előtt állt. Bementem a sátorba, elhelyeztem a poloskát McCall telefonjában, és utána elbújtam a sátor másik helyiségében. McCall, Standwell és az ismeretlen érkeztek, felhívták telefonon az I-est. Egy álhadgyakorlatot terveztek, melynek során a SPADS lesz a lebonyolító. Az alelnökből elnökké avanzsált Galbrain bevette a dolgot, és támogatta is. Nagy lőszerszállítmányt várt McCall, de elmondta, hogy máris jelentős lőszerkészlettel rendelkezik. A beszélgetés során kiderült, hogy Standwell a III-as, McCall a XI-es számú. Az I-es azt mondta nekik, hogy a XVII-es /azaz Kim/ nem gond többé, valami olyan dolog van nála, hogy Kim mindenképpen el fog menni érte, és nagyon könnyen sarokban tudja tartani. Az ismeretlen azt mondta, az ügy támogatóinak listáját másnap kapja meg a IX-estől a Plazában. McCall megmutatta a többieknek a Pentagonból kilopott dossziémat. Ezután kimentek. Jones mindent rögzített. Felvettem az aktát az asztalról, és elindultam, hogy felrobbantsam a lőszerraktárt.

Kimentem a sátorból, szemben volt egy ajtó, bementem, és egy újabb raktárba jutottam. A másik ajtón kimentem, és megint egy nagy udvarra jutottam. Itt szép csendben lerendeztem mindenkit. Jobbra kellett menni, és ott megtaláltam a lőszerraktárt. Két őr állt kinn előtte. Benn egy őr szaladt, hogy megállítson, de egy perc sem telt el, már elhelyeztem a bombát, amely 30 másodperc múlva, egészen pontosan 22:00-kor hatalmas pusztítást vitt végbe.

McCall – Spads-tábor – Calaveritas Island – Mexikó

Három katona rohant megnézni, hogy mi történt. Ebből kettő a harmadik figyelmeztetésének ellenére odaszalad a raktárhoz, melyben egy pillanattal később felrobbant még valami. A harmadikkal én végeztem. Elindultam ugyanarra, amerről jöttem, kisebb hadseregnyi katonát öltem meg. Jones újra jelentkezett, megtalálták a csónakom, mást kell kitalálnom. Eközben McCall megtudta, hogy a táborban vagyok, és hamarosan össze is találkoztunk. Nem volt könnyű, de megpörköltem, mint nagyanyám a csirkét az ünnepi vacsora előtt. Jones újra jelentkezett, a tengeralattjáró hamarosan indul, csatlakozzam, másfelé nem tudok kijutni.
Az udvar közepén volt egy nagy kapu, mellette jobbra egy ajtó. Az ajtón bementem.

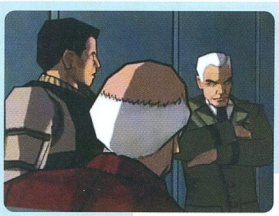
Tengeralattjáró-bázis – Spads-tábor – Calaveritas Island – Mexikó

Elindultam egyenesen, le a lépcsőn. A közeledő katonák Steve Rowland-ről beszélgettek. Pontot tettem a mondat végére. Tovább futottam, egy kis irodában lőszert, kötszer, és egy iratot találtam. + 2 hulla. Balra ajtó, bementem, utána még egy ajtó egyenesen, amely egy nagyobb folyosóra nyílt. Két végén hatalmas kapu, egyik éppen bezáródott. A kettő között hamarosan négy hulla hevert. Szembe a falon szellőzőnyílást találtam, azon bemásztam. A végében kampóval felhúztam magam, így a zárt kapu mögé jutottam. Hatalmas folyosó volt, az őröket távcsöves nyíllal leszedtem. Két kampó volt a plafonon, az első segítségével lemásztam, a másodikkal fel; oldalt találtam még egy szellőzőnyílást. A végén a kampóval felhúztam magam, kimásztam, három halott, lépcsőn felszaladtam. Az ajtón bementem, jobbra egy hosszú lépcsőn leszaladtam. Két zárt kapu között találtam magam, a jobb oldalon egy zárt ajtó volt. Álkulccsal kinyitottam, bementem. A következő ajtó hatalmas hangárra nyílt, négy katona volt ott, és még érkezett három. Hetet egy csapásra, a gépfegyver gránátvetője hasznosnak bizonyult. Bementem az ajtón, ahonnan a katonák jöttek, ott a lépcsőn felmentem. Ajtó mögött két katona várt rám. Nem hiába. Egyenesen továbbmentem, jobbra nyílt egy ajtó, mely mögött újabb hatalmas hangár volt. Távcsöves nyílpuskával leszedtem mindenkit. Egy kampón leereszkedtem. Egyenesen elindultam, minden ajtó zárva volt. Jobb oldalon középen találtam egy létrát. Azon felmásztam, majd a szellőzőbe szokás szerint becsúsztam.
A szellőzőcsatorna végén kampóval leereszkedtem magam, a tengeralattjáró hangárjának előterében értem földet. Az őröket elintéztem, beugrottam a vízbe és odaúsztam a tengeralattjáró végéhez. Ott felmásztam, és megtaláltam a bejáratot.

USS Patriot

Lementem a létrán, majd a másik létra alatt álló őrt lelőttem. Lementem, kihallgattam a kapitány és az első tiszt beszélgetését. Visszamentem a létrán, és bementem az ajtón. Két folyosó futott egymással párhuzamosan, hol az egyik, hol a másik oldalon haladtam attól függően, hogy melyik oldalon találtam nyitott ajtót. Pár katonát elintéztem szép csendben a hangtompítós pisztollyal. Addig mentem, amíg megtaláltam a kapitányt. Éppen az I-essel beszélt a rádión. VII-esként jelentkezett be. Elmondta az I-esnek, hogy nagy károk keletkeztek a táborba, és hogy a XI-es elhalálozott. Az I-es utasította, hogy a váratlan események ellenére tartsa magát a tervhez, irány a Maryland kikötő, teljesítse a küldetését, bármi történjék. A küldetés szó hallatán újabb emlék ugrott be.

Egy sötét helyen – azt hiszem egy hajón – vagyok, egy lépcső tetején. A XVII-es /Kim/ beszél hozzám rádión. Azt mondja, beszélni fog rádión valakivel, azonosítsam, hogy ki az, és akkor megtudjuk, hogy ki az I-es. Lemegyek a lépcsőn, és tényleg, működik a terv, a szobában, amely mellett állok, egy férfi I-esként jelentkezik be a XVII-es kérésére. Nagy ablak van a szoba falán, de nem látom, hogy ki van odabenn. Az I-es mérges lesz a váratlan hívás miatt, és kinyitja az ajtót, ahol éppen állok. Ekkor elvesztem az eszméletem.



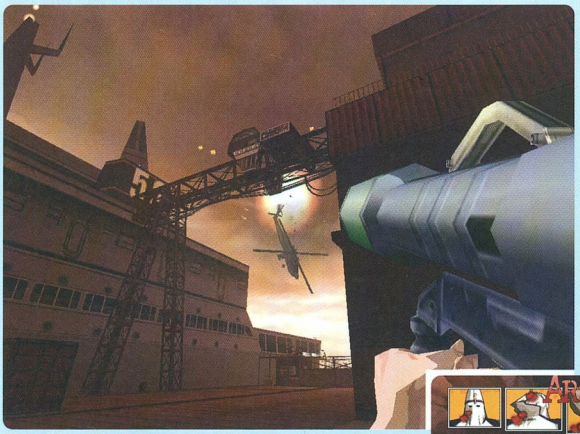
Úristen, gondoltam, mennyire közel voltam, hogy megtudjam, ki az I-es, ki az összeesküvés első számú embere! A kapitány kiment, a rádióhoz mentem,

és bemondtam az útirányunkat Jones-nak. A baloldali ajtón távoztam, a folyosón egy őrt ártalmatlanítottam, és bementem a tisztek kabinjába. Elhúztam a függönyt, mely egy szekrényt takart, és bebújtam; jó rejtekhelynek tűnt.

Önelemzés – USS Patriot

Volt egy kis időm elgondolkodni a dolgok folyásán, illetve azon, hogy ugyan ki is lehetek.

Eszembe jutott a letartóztatásom és az, hogy az elnök meggyilkolásával gyanúsítanak. Eszembe jutott Carrington és a Mongúz. És eszembe jutott a Jason Fly név. Idáig jutottam, amikor felsikoltottak a szirénák. Lebuktam, menekülnöm kellett.



Kimásztam a függöny mögül, egy katona a folyosón meghallotta a lépteimet. Benyitott az ajtón, megindult a vérengzés. Visszafelé mentem pontosan arra, amerről jöttem, az ellen folyamatosan az életemre tört. Visszaértem a folyosó végére, a létrákhoz. Lementem a legalsó szintre, és elindultam újra visszafelé, amerről az előbb jöttem. Addig mentem, amíg odaértem a torpedókamrához. Itt összefutottam a kapitánnyal, aki azt mondta, inkább itt meghal, mintsem a sikertelenségét jelentse az I-esnek. Nem kellett jelentenie, gondoskodtam róla. Elvettem a kulcsát, a torpedóhelyiség közepén található létra ajtaját nyitotta, felmásztam. Ott felmentem, és bementem a jobboldali ajtón. Addig mentem, amíg elértem a navigációs szobát, majd a kapitány szobáját. Ott megtaláltam a torpedóakna kulcsát. Visszamentem a torpedókamrához, kinyitottam és bemásztam.

Szabotáze – USS Patriot

A vízben landoltam a tengeralattjáró alatt. Kiúsztam egy létrához, a tengeralattjáró elejétől találtam nem messze, a hangár baloldalán. Felmásztam, előrefelé haladtam a hangárban írtottam az ellenséget, nem volt kedvem vitába bonyolódni. Elértem a hangár végébe, ott találtam egy létrát, azon felmásztam, majd a másik létrán is. Megnyomtam a gombot a konzolon, beindítottam egy rakodó szerkezetet, amely velem egy szinten elindult felém. Ráugrottam, majd a hangár közepénél egy kampó segítségével belendültem egy irodába az ablakán keresztül. Ott megnyomtam a zsilip hidraulika gombját, ezzel kinyitottam a zsilipeket. Szigonypuskát, és egyéb finomságokat találtam egy kis kamrában. Jones bejelentkezett, csak hogy ne legyen olyan egyszerű az élet. Azt mondta, változott a terv, fel kell robbantani a tengeralattjáró propellereit, hogy innen már sehova se tudjon menni. A kampóval leereszkedtem, és elhelyeztem a töltetet a propelleren. A tengeralattjáró elejéhez úsztam, a zsilipek felé. Búvárok jelentek meg, a szigonypuska bizonyított a víz alatti harcban. A baloldalon, nem messze a tengeralattjáró elejétől megtaláltam a zsilipeket, kiúsztam.

33-as Móló - Maryland

Jones kiadta az ukázt, Carrington vár a 33-as mólónál. Kimásztam a csatornából, felugráltam a dobozokon, be az ablakon egy nagy raktárba. Két katona beszélgetését hallottam, nagyon aggódtak amiatt, hogy McCall már régóta nem jelentkezett. Lemásztam a létrán, megöltem mindenkit. Egy nagy kapun lehetett csak kijutni, amely zárva volt. Szerencsére kinyitották a srácok, hogy rám törjenek, alig bírtam meghálálni nekik a szívességet. Jobbra mentem, némi csetepaté után rájöttem, hogy nem tudok semmerre sem továbbjutni, hacsak ki nem találok valami elméset. Egy ajtón be tudtam menni, a létrán pedig a vezérlőbe. Itt egy kart meghúztam, egy rakodószerkezet megindult, majd jókora lukat ütött a szemközti épület falában. A dobozokon felugráltam, és bemásztam az épületbe. Katonákat hatástalanítottam, felmásztam a jobboldali létrán, megtaláltam egy mágneskártyát, melyet egyel lejjebb használni is tudtam. Kimentem az ajtón, ekkor egy helikopter támadt rám. Kicsit begurultam, ez azért már sok, gondoltam. Amikor kevésbé mozgott, küldtem neki rakétát ajándékba. Körülbelül hat vagy hét darab kellett hozzá, hogy lezuhanjon. Továbbmentem, és bár ért pár meglepetés az elmúlt napokban, most jött az eddigi legnagyobb… Carrington és Amos vártak rám, felszólítottak, hogy adjam meg magam. Carrington megkért, hogy adjam át Rowland aktáját Amosnak, hogy végre tisztázhassam magam.

Rowland-et hivatalosan halottnak nyilvánították, hogy az elnök megölésével kapcsolatban lehetetlen legyen gyanúsítottat találni, főleg őt ne tudják gyanúsítani. Arra valószínűleg nem számított legrosszabb álmaiban sem, hogy a főnökei ezután orvul megöletik a Mongúzzal. Valahogy sikerült visszajutnia a felesége házáig, három lövéssel a mellkasában. Ekkor találta ki Kim Rowland, valakinek helyettesíteni kellene a férjét, hogy le lehessen leplezni az összeesküvőket. Carrington adta parancsba, hogy átoperáljanak engem, Jason Fly-t, hogy a vadállat kibújjon a rejtekéből. Be is kapták a csalit. Most már csak el kellett kapnunk őket. Megkértem őket, adjanak két embert mellém, tudtam, hova kell mennem.

Bristol Suites Hotel – Maryland – Washington D.C.

Ide tervezett találkozót Winslow, Willard és a Mongúz. Le kellett hallgatni mindenképpen, hogy miről beszélnek. Kiléptem a liftből, jobbra találkoztam egy gonosztevő nővel, eltettem télire. A duplaszárnyú ajtón belépve újabb srácba botlottam, gyorsan kellett cselekednem, ha bárki bekapcsolja a riasztót, akkor a jómadarak szétrebbennek. A szoba másik ajtaján kimentem, újabb csaj jött, újabb pofon egy székkel. Megtaláltam a 41-es szoba kulcsát, a szint térképe megmutatta hol a szoba. Odamentem, még egy srácot kellett hatástalanítani, a testeket egy helyre gyűjtöttem, nehogy valaki beléjük botoljon, és megnyomja a riasztót. A 41-esben a lehallgatót Winslow fejére irányítottam, nemsokára megjöttek a többiek is. Kiderült, azt tervezik, hogy egy saját diktatórikus államot alapítanak, ehhez kellett a kamu hadgyakorlat is. A nagyra törő terveiket ecsetelték éppen, amikor Willard észrevett. Amos azt mondta, el kell kapni őket, nem menekülhetnek. Ki kellett kapcsolnom a liftet, kiszaladtam a szobából, irány visszafelé, a baloldalon egy nyitott ajtót találtam, a vezérlőszoba volt. Kikapcsoltam a liftet. Segítettem az FBI-os fiúknak, akiket tűz alá vettek a rosszfiúk, majd felmásztam a liftaknában, hogy elkapjam a fő gonoszokat. Egy szellőzőben találtam magam, amikor Amos figyelmeztetett, hogy Winslow-nál van a támogatók listája, és amely aranyat ér. A szellőzőből egy hallba, majd egy üvegtetőn át Winslow nyakába ugrottam. Kilőttem, majd elszedtem tőle a kulcsát, és a dokumentumokat. A kulcsával kimentem a folyosóra, az FBI-os fiúk berezeltek, hogy Willard meglógott. Szerencsére nem így volt, Willard be akarta bizonyítani, hogy mekkora hatalma van. A dupla

Uzim előtt ugrálva ez nem nagyon sikerült neki. A dokumentumokból kiderült, hogy hol van a főhadiszállás, a „Szentély". Willard szenátor birtokára kellett menjünk.

Willard szenátor birtoka – Szentély

Észrevétlenül be kellett jutnom a Szentélybe, az összeesküvők titkos bázisára. A külső kapun egy álcázott kocsiban megbújva jutottam be, onnan már a fantáziámra volt bízva. Az ösvény az egyik helyen vékonyabbnak tűnt, az őrök lépteit is hallottam. Szétkaszaboltam a növényzetet, így jutottam be az útvesztőnek is beillő kertbe. Körbejártam mindenfelé, az őröket hamar lerendeztem, gyorsabban járt a kezem, mint a szájuk, ami jelen esetben hatalmas előnyt jelentett, hisz mindegyiknél rádió volt. Egy szökőkutat, majd a kert következő részében egy icipici kis tavat találtam. A tóban tavirózsák voltak. Beugrottam, és a csatornán át egy kútba úsztam. Itt felkapaszkodtam, ketten vártak, nagyon gyorsnak kellett lennem. A tengert meg szerettem volna csodálni, szerencse, hogy egy kis ösvényen ki tudtam másznі egy szirtre, közvetlenül a part mellé. Itt követem a szirtet, átlendültem egy helyen a kampómmal, újabb dzsungelkommandó következett a sövényen át, majd a hatalmas ház környékén mindenkit hatástalanítottam. A ház baloldalán lőszert meg egyéb okosságokat találtam, a másik oldalán egy kis kápolnát. Amint megláttam, újabb emlékkép ugrott be.

A kápolnát látom, a bozótban lapulok. A Mongúz és még kettő összeesküvő áll a kápolna előtt. A XIII meggyilkolásáról faggatják a Mongúzt, aki váltig állítja, hogy három lövéssel megölte, a többiek azt bizonygatják, hogy a XIII még mindig életben van. A többiek attól tartanak, hogy a hadművelet sikerét is veszélybe sodorhatja a XIII-as, minél hamarabb el kell tenni láb alól.

Beléptem a kápolnába, a falon egy sírfelirat domborodott, azt betoltam, ekkor a padló megmozdult egy helyen. Kiderült, hogy egy titkos lejáratot takar. A kereszt háta mögé osontam, és jól meglöktem. A kereszt leesett, széttörve a titkos lejáratot eltakaró padlót. Szabad volt az út.

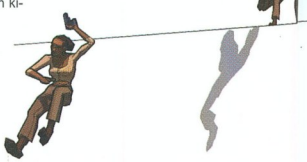
Az ajtó mögött éppen eligazítást kaptak az őrök a húszak egyikétől. Megvártam, hogy távozzon, utána belopóztam, és a két őrt eltettem láb alól. Tovább mentem és egy lépcsőházba értem. Itt körben katonák őrjáratoztak, nagyon izgatottak voltak amiatt, hogy a vendégek közül páran hiányoztak. Szép csendben eltettem mindet láb alól. A lépcsők keresztezték egymást, az egyiken lementem egy szinttel lejjebb, ott bementem a baloldali ajtón. A folyosón egy katonát elrendeztem, elvettem a kulcsát. Egy mágneskártyát kellett szereznem, hogy a folyosó végén be tudjak menni az ajtón. A másik lépcsőn felmentem egy szintet, jobbra a folyosó végén kinyitottam a rácsos ajtót az imént szerzett kulccsal. Itt megtaláltam a mágneskártyát, visszamentem, és a kártya segítségével bejutottam. Két őr várt rám.

Egy kőszobor állt a lépcső aljában. A szobor egyik oldalán észrevettem, hogy a négy L-alakú díszítésből az egyik hiányzik. Bementem az ajtón, egy műterembe jutottam. Az ajtóval szemben a fal furcsának tűnt, az egyik követ megnyomtam, így kinyitottam egy titkos rekeszt. Megtaláltam az L alakú követ, a szoborhoz vittem, és visszarakatam a helyére. A sarokban kinyílt egy titkos lejárat. Folyosóról folyosóra, katonától katonáig jártam, néhány helyen a kampóval kellett átlendülnöm. Így eljutottam a tanácskozás helyszínéhez, egy toronyból kellett lefelé figyelnem, hogy halljam, mit beszélnek. Amos óva intett, azt mondta, csak akkor menjek be, ha már mindent hallottunk. A nemsokára megindúló hadgyakorlatról, és a hatalom átvételéről beszéltek. Amikor elhangzott, hogy „Na nézzük meg a kaját közelebbről!", a harangot, és a kampómat felhasználva leeresztettem magam. Lenn már rengeteg KKK-ruhás fegyveres várt. Lerendeztem őket, a baloldali ajtón kimentem. Lépcsőn föl, visszajutottam az előbbi terembe, mely már lángokban állt. Átlendültem a kampóval a másik oldalra. Ott követtem a folyosót, és visszavertem a fegyveresek támadását. Így jutottam ki a kertbe.

A sziklaszirten kellett haladnom a helikopter felé. Néha a kampóval kellett átlendülnöm, néha kötélen kellett csúsznom, és legalább száz fegyverest kellett kinyírnom. Odaértem a találkahelyre, ekkor négyhelikopternyi embert még el kellett intéznem, hogy az FBI helikoptere értem jöhessen. Végül megjött a helikopter leeresztett kötélhágcsóval, melyet egy hatalmas ugrással sikerült elkapni. Délben már Walter Sheridan – a meggyilkolt elnök öccsének – házában voltunk. Mindent elmondtunk neki, azt mondta, minden segítséget megad, hogy az öccse gyilkosait kézre kerítsük. Elmondtuk azt is, hogy a húszakból – Kim kivételével – már csak hárman maradtak, és a terveiket – hogy átveszik a hatalmat az országban, és egy diktatórikus rezsimet alapítanak – is ecseteltük. Azt is elmondtuk, hogy a tervük szerint a holnapi hadgyakorlat során vennék át az irányítást az ország stratégiailag legfontosabb intézményei, objektumai fölött.

SSH 1 – Titkos katonai bázis - Maryland

Walter Sheridan segítségével könnyedén bejutottunk a bázisra, de az elnökhöz nem tudtam bekerülni, azt az utasítást adta, hogy csak Walter Sheridan mehet be hozzá. Egy katona kikísért a biztonsági ajtón kívülre. Amos azt az utasítást adta, mindenképpen jussak be. Véletlenül benyitottam az öltözőbe, ahol gyorsan leütöttem a katonákat. Az öltözőn belül találtam egy ajtót, egy folyosóra lukadtam ki, szemben rögtön egy másik ajtó kacsingatott felém. Bementem, leütöttem az őrt, egy gomb lenyomásával kinyitottam a biztonsági ajtókat, és megszereztem egy mágneskártyát. A kártyás ajtón ki-



léptem, újabb őrt segítettem át a jóleső álomba, ám mindvégig ügyeltem arra, hogy egy leütött őr se maradjon olyan helyen, ahol valaki esetleg ráakadhat. Most már bemehettem azon az üvegajtón, ahol az imént nem engedtek be Walter Sheridan-nel. Kinyitottam a nagy páncélajtót, lementem a lépcsőn. Újabb őr kapott az arcára székkel, a testét elrejtettem.

A baloldali folyosón haladtam, egy-egy őr az utamba akadt, lecsaptam őket, aztán elrejtettem őket. Egy üvegfalú kabinhoz értem, mögötte volt egy folyosó, ott leütöttem a járőröző katonát, utána bementem az ajtón, és adtam a benti őr arcának. A gombbal kinyitottam a lifthez vezető ajtót. A baloldali lifttel elindultam lefelé. Liftből kiszálltam, jobbra egy újabb üvegfalú kabint láttam, a mellette lévő ajtón besomfordáltam. Balról nyílt a kabin ajtaja, benn az őrt lerendeztem. Kinn egy őr bement az öltözőbe, gyorsan, hogy a folyosó túloldalán álló őr észre ne vegyen, beszaladtam, és kettétörtem egy partvist a buksi fején. Az öltöző sarkában bebújtam szokásos helyemre a szellőzőbe, előtte még magamhoz vettem egy üveget. Egy katona állt a szellőző túloldalán, kirontottam és megkopogtattam a fejét. Folyosó végén még egy katona várt a kezelésemre. A folyosó végén jobbra bementem az ajtón, ekkor jobbra egy újabb üvegfalú kabint láttam, benn éppen tárgyalás folyt. Balra lopakodtam, egy székkel a kezemben, bementem a fotocellás ajtón, és a széket elhelyeztem a kávéautomatával szórakozó katona tarkóján. Gyorsan bevittem a WC-be, becsuktam az ajtót. Kihallgattam a beszélgetést, valaki az Operation Total Red elindítását sürgette. Elmentek, egy katona benyitott a klotyóba, nagyon gyorsan elillant, én persze még gyorsabban jó belátásra térítettem, mielőtt a riasztó gombjait kezdte volna nyomkorászni. Bementem az üvegkabinba, az őr vállát, majd az állcsúcsát megveregettem. Balra egy ajtó várt rám.

Az ajtón kiléptem, a folyosón három katonán átléptem. Bementem a fegyverszobába, kellően felfegyvereztem magam; valami azt súgta, hamarosan szükség lesz a jókora tűzerőre. Bementem a konferencia-terembe, ekkor megjelentek a SPADS-esek, túszul ejtették az elnököt, és megtámadtak. Hatalmas lövöldözés végén az elnököt kiszabadítottam, Galbrain figyelmeztetett, hogy le kell állítani a műveletet, mielőtt baj lenne, és utána elájult. Megnyomtam egy gombot a konzolon, felnyaláboltam az öreget, és komótosan elindultam. Balra bementem az ajtón, és láttam, hogy a SPADS elkapta a lányokat és Wallyt tüsznak. Egy üvegfolyosón mentek át a fejem felett, az utolsó őr lőni kezdett, majd hirtelen már öten is lőttek rám. Vállamon az elnök pihent, bal kézzel megveregettem a vállát, hogy pihenjen csak, jobb kézzel meg osztottam az áldást. A folyosó végén a lift előtt egy katona átvette tőlem, és miután a társai kinyitották a lifttel szemközti ajtót, belecsöppentem egy újabb tűzpárbajba. Kilőttünk mindenkit, a katonák kinyitották nekem a páncélajtót. Carrington figyelmeztetett, hogy Wax elkapta Sheridant, és nemsokára indítják a rakétákat. Elgondolkodtam ezen, talán Wax az I-es? A páncélajtón kiléptem, balra fordultam. Jobbra egy üvegfal mellett megláttam Sheridant és a lányokat. Balra újabb fegyvertár, újabb felfegyverkezés következett, utána az álkulccsal bementem az ajtón. Hatalmas irányítóterembe kerültem, csordultig volt SPADS-katonákkal. Csak lőttem, lőttem, és lőttem. Balra egy lépcsőn felmentem, ahol még két katona megbújt, és Wax egy golyóálló üveggel védett irodába bezárkózott. Azt mondta, inkább meghal, mintsem kitudódjon, hogy kicsoda az I-es. Szavait bizonyítandó egy pisztolyt vett elő, és fejbelőtte magát. Bementem az ajtón, láttam, hogy ő a II-es volt. Felvettem a mágneskártyát, lementem, kiengedtem Sheridan-éket, és szóltam Wallynak, hogy engedjen be a túloldali ajtón, a II-es rakéta kilövőbe. Bementem, egy hatalmas hangárba jutottam, és nyolcvan másodpercem maradt a rakéták kilövéséig. Egy lifttel elindultam a másik oldal felé, de a lift félúton megállt. A kampóval átlendültem a túloldalra, szaladtam tovább. Lezáródott egy biztonsági ajtó előttem, de balra egy másik ajtón be tudtam menni.
A szoba másik oldalán kimentem, és a következő szobában egy plakát alatt szellőzőcsatornát találtam. Bemásztam, a végében leugrottam. Találtam egy gombot, melyet megnyomtam, ettől hatalmas robbanás történt. Felmentem a lépcsőn, álkulccsal kinyitottam az ajtót, majd a balra eső ajtót szintén. Benn egy lakat védett egy rácsos ajtót, tudtam, hogy már nem lenne időm a kulcsot megkeresni, ezért leöltem a lakatot. Benn mindent szanaszéjjel löttem, így megszűnt a rakétaveszély.
Elindultam vissza, a létrán lemásztam a rakétákhoz, ahol egy régi jó ismerős, Mongúz papa várt rám. Az eddigi legnehezebb ellenfelet ismertem meg a személyében, öreg kora ellenére olyan gyorsan szaladgált, hogy alig bírtam utolérni, ráadásul körbe-körbe futkosott a raketák körül. Fentről újabb katonák érkeztek, de Jones besegített, legyűrte őket, mint nagyanyám a lekváros palacsintát. Végül csak lenyomtam a Mongúzt, lezuhant az egyik rakétasiló aljába. Felmásztam Joneshoz és követtem. A liftből Carrington és Sheridan szállt ki, Wally még mindig nem hitte el, hogy vége a mókának, totál be volt rezelve.

New York – NY

Sheridan kampánya beindult, a csapból is ő folyt. A lakásomon találkoztunk Carringtonnal, könyörögtem neki, hogy áruljon el mindent, amit csak tud a múltamról. Azt mondta, ő csak a képességeim alapján választott ki, de semmit sem tudott rólam, azon kívül, hogy Jason Fly a nevem. Viszont volt egy ötlete, talán Jones tud mesélni valamit. Átadott egy meghívót, és azt mondta, menjek el Sheridan estélyére, melyet a Lady Bee nevű hajóján tart, ahova meghívták Jones-t is.

Hatalmas buli volt, felmentem a hajó lépcsőjén, ahol Sheridan fogadott. Nemzeti hősként nevezett, ez nagy melegséggel töltötte el a szívem. Jones a nevem kiáltotta, odamentem hozzá. Szívdöglesztően nézett ki, és ő is tudta ezt. Egy majom megpróbálta felszedni, de Jones elképesztően jeges replikáival gyorsan lerázta. Azt mondta nekem, hogy Carrington már vár, de utána menjek vissza hozzá, mert mondani akar valamit.

Carringtont gyorsan megtaláltam, Amos-szal ácsorogtak. Miközben beszélgetni kezdtünk, hatalmas robbanások hallatszottak a hajóorr felől. Amos és Carrington rögtön pisztolyt rántottak, de kiderült, hogy csak tűzijáték. Előre sétáltunk, Carrington szólt, hogy keressem meg Sheridant, ő is lássa. Elindultam egyenesen, láttam, ahogy Sheridan bement egy ajtón. Bementem utána, és lassan nagyon ismerőssé vált a helyszín. Egy ajtó mögött Kim és egy férfi veszekedtek. Kim a gyermekéről beszélt, akit vissza akart kapni. Tehát vele tartotta sarokban az I-es! A férfi leszidta, hogy miért nem ölt meg engem, amikor lehetősége volt rá. Szóval így állunk, gondoltam. Lementem a lépcsőn, és egy szobához értem. Felcsendült a fülemben Mongúz hangja, és ekkor rádöbbentem, hogy hol vagyok.

A szobában, mely mellett állok, egy férfi I-esként jelentkezik be a XVII-es kérésére. Nagy ablak van a szoba falán, de nem látom, hogy ki van odabenn. Az ajtó nyitva, de a fények miatt nem látom, hogy ki áll benn.

Azon a hajón voltam, ahol elvesztettem az emlékezetemet. Bementem a szobába, felvettem egy dokumentumot a földről. Ekkor megérkezett az I-es személyesen, néhány fegyveres kíséretében. Gúnyosan megkérdezte, hogy miért nem maradtam fenn? Talán nem tetszett a tűzijáték?

Földbe gyökerezett lábbal álltam a szobában, és ekkor döbbentem rá, hogy újra fogságba estem…

Jason Fly

Fegyverek

Handgun - Automata, szerezhetünk hozzá hangtompítót, és ha kettő van nálunk, a jobb gomb megnyomása után egyszerre tudunk lőni velük.

44 Special - Hatlövetű, jobb gombbal sorozatlövésre lehet bírni.

Crossbow - Távcsöves nyílpuska, ha csöndben kell elbánnunk a SPADS fickókkal.

Sniper - Távcsöves puska, jobb gomb lenyomásával bekalibrálhatjuk, és ártalmatlanítható távolból az ellenfeleinket.

Minigun - Uzi szerű kis könnyű gépfegyver. Ha kettő van nálunk, jobb gomb megnyomása után, egyesült erejükkel elég szép pusztítást végbe vihetünk.

Submachine Gun - Gépfegyver, jobb gombbal gránátokat lőhetünk ki vele. Nagyon hatásos.

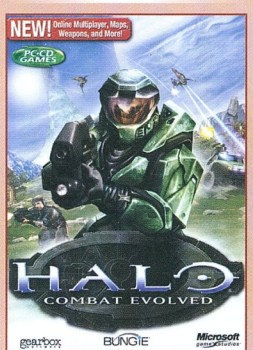
Heavy Machine Gun - Igen nehéz gépfegyver, akkor használjuk, ha tényleg nagy bajban vagyunk. Futni nem tudunk, ha a kezünkben van.

Bazooka - Páncéltörő, vagy rakétakilövő néven is ismert. Ha helikopterrel törnek az életünkre, akkor ő a mi fegyverünk.

HALO

Meglehetősen szokatlan leírás következik, ugyanis talán meglepő, hogy egy FPS bemutatásakor ekkora helyet szentelünk a fegyverek és ellenségek leírásának. Ennek egyszerű oka van: a Halóban más „megyek előre és lövök" játéktól eltérően egyáltalán nem mindegy, melyik fegyvert melyik rosszarc ellen vetjük be, és mivel egyszerre csak két fegyver lehet nálunk, ráadásul a lőszerutánpótlás is korlátozott, alaposan fel kell készülni minden egyes lépésünkre.

- **CD Link: Savegame, Patch, Trainer, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Gearbox Software**
- **Kiadó: Microsoft**
- **Megjelenés: 2003-Október-10**
- **Kategória: FPS**
- **Honlap: http://www.microsoft.com/games/Halo/**



I. FEGYVEREK
I./a. EMBEREK

Nem meglepő módon a Földieknek hagyományos, balliszticus arzenálja van, ami a Szövetség plazmafegyvereivel szemben kevésbé hatékony. Ám a nagy tűzerejű és tűzgyorsaságú, specializált fegyverek mégis jól használhatóak egy-egy hely gyors kipucolására.

M6D Pistol

- *Lőszer:* 12.7 mm gyengén páncéltörő, nagy robbanóerejű lövedék
- *Tár mérete / maximum lőszermennyiség:* 12 / 120
- *Tűzsebesség:* lassú
- *Újratöltési idő:* közepes
- *Közelharci sebesség:* lassú
- *Pontosság:* jó
- *Távolság:* jó
- *Speciális képesség:* 2x teleszkóp

Hagyományos, félautomata pisztoly, kiváló Covenant Gruntok (egy fejlövés a homlok közepébe elég!), és a Vadászok ellen. Teljesen hatástalan viszont Elitekkel szemben, mivel a fejlövést csak akkor lehet bevinni, ha azok leengedik a pajzsot, és ezért nagy távolságról szinte lehetetlen leszedni őket. Nagy számú vagy kevés, de csapatban támadó, agresszív ellenségek ellen alacsony tűzsebessége és viszonylagos gyengesége miatt használhatatlan. Ezzel szemben viszont egy-egy elleni párbajban tökéletes, sokkal nagyobb hatásfokú, mint az MA5B AR, így Flood Drone-ok, Gruntok, Sakálok és pajzsnélküli Elitek bármely testrészét támadva vele pillanatok alatt a magad javára döntheted el a meccset – ez az M6D nagy erőssége! A fegyverhez az „Pillar of the Autumn" első küldetésében jutsz hozzá először.

MA5B Assault Rifle (AR)

- *Lőszer:* 7.62 mm páncéltörő lövedék
- *Tár mérete / maximum lőszermennyiség:* 60 / 600
- *Tűzsebesség:* kitűnő (15 lövés/sec)
- *Újratöltési idő:* lassú
- *Közelharci sebesség:* jó
- *Pontosság:* alacsony
- *Távolság:* közepes
- *Speciális képesség:* digitális lőszerszámláló és beépített tájoló

Gázüzemű, teljesen automata támadókarabély, hasonló az AvP sorozatban a tengerészgyalogosok által használt Pulse Rifle-hoz. Nagy tűzereje és nagyméretű tára miatt kitűnő a rajban támadó ellenség, elsősorban a Gruntok soraiban utat nyitni. Használatát kicsit gyakorolni kell – ha rátámaszkodsz az elsütő billentyűre (automata mód), a pontosság csökken, ezért nagy távolságról érdemesebb kisebb „adagokban", azaz rövid sorozatokkal szórni az ólmot. Sajnos az Elitek ellen már kicsit nehezebb ajánlani, ezek folyamatosan újratöltődő pajzsa a fegyver előnyeit csökkenti, így e katonákat ezzel a fegyverrel inkább közelről érdemes megszórni, a tűzerő picit kiütheti őket, elég időt hagyva neked, hogy elintézd őket. Egy-egy elit félreállításához egy-három (!) tárra is szükséged lehet. Tűzerő ide vagy oda, az MA5B nem a leghatásosabb fegyver a játékban, épp a nagy tűzgyorsaság miatt gyakran a legforróbb szituban ürül ki a tár, és a Legendary módban szinte használhatatlan, főleg a plazmapuskával összehasonlítva. A beépített tájoló a Halo közepén elhelyezkedő gázóriáshoz (Treshold) viszonyított helyzetedet mutatja, ha úgy érzed, hogy körbe-körbe rohangálva elvesztetted a tájékozódást, jól jöhet. A fegyverhez a „Pillar of the Autumn" első küldetésében jutsz hozzá először.

M90 Shotgun

- *Lőszer:* 8-as magnum (3.5") lövedék
- *Tár mérete / maximum lőszermennyiség:* 10 / 50
- *Tűzsebesség:* lassú
- *Újratöltési idő:* lassú
- *Közelharci sebesség:* lassú
- *Pontosság:* alacsony
- *Távolság:* rossz
- *Speciális képesség:* tűzerő

Duplacsövű, pumpás rendszerű, tárral rendelkező puska, az egydarabos túlélőkészlet a játék későbbi küldetéseiben! Egy Flood Drone egyetlen lövéstől kifekszik, az Elitnek is elég 2-3 lövés. Ez persze főleg közeli szituációkban érvényes, hiszen mind a tűzgyorsaság, mind a pontosság alacsony. Az M60 nem automata, így kézzel kell tölteni, ám összehasonlítva például a Half-Life hasonló készségével, az újratöltési idő még így is elfogadható. Hátránya, hogy közel kell engedni az ellenséget a hatásos támadáshoz, nagy távolság esetén azért az MA5B AR használhatóbb. A fegyverrel először a „343 Guilty Spark" hatodik küldetésében találkozhatsz.

S2 AM Sniper Rifle

- *Lőszer:* 14.5 mm páncéltörő, stabilizált (discarding sabot) lövedék
- *Tár mérete / maximum lőszermennyiség:* 4 / 50

- *Tűzsebesség:* jó
- *Újratöltési idő:* közepes
- *Közelharci sebesség:* lassú
- *Pontosság:* kitűnő
- *Távolság:* kitűnő
- *Speciális képesség:* 2x és 10x mesterlövész teleszkóp, beépített megvilágítás

Gázüzemű, szintén tárral rendelkező mesterlövész puska. Tűzgyorsasága meglepően jó, ha elvéted a lövést, szinte azonnal mehet a második is – annyit azonban érdemes megjegyezni, hogy a fegyver nem hangtompítós, így az első lövés után nyilvánvalóvá válik a jelenléted, szerencsére az ellenség nem tudja bemérni a pozícióidat. Ideális nagy távolságból ellenségek leszedésére, legyen szó akár Gruntról, akár Elitről vagy épp Sakálról. Általában elég egy lövés a fejre vagy a középső testtájékra (pár erősebb egység ellen, mint a Purple Elite, két lövés is kell, Legendary módban pedig magasabb rangú ellenfelek ellen csak a fejlövés hatásos, és szintén megjegyzendő, hogy a Sakál felvont pajzsáról lepattan a lövedék). Erős páncélzatú egységek ellen hatásfoka korlátozott (pl. Wraith Mortal), és teljességgel használhatatlan Flood-ok ellen, mivel ezek kitérnek a lövedék elől - ám az S2 AM azon két fegyver egyike, mely ki tudja használni a Hunter gyengeségét. Normál és Legendary módban (a nagyszámú, erős ellenség miatt) teljesen ki kell használnod a fegyver képességeit – ám a harmadik küldetés kivételével lőszerhez korlátozott mértékben juthatsz. Épp ezért a teleszkóppal mérd fel a terepet, mielőtt lövöldözni kezdenél. Ne pazarold a lövedéket a Gruntokra, mivel ezeket könnyen leszedheted bármilyen más fegyverrel. „Mazsolázd ki" az Eliteket, a gépágyúk tüzéreit, a magas helyeken elhelyezett lövészeket. És még egy hasznos tudnivaló: a különleges lövedéknek és a nagy tűzerőnek hála két, egymás mellett (vagy előtt-mögött) álló ellenséget egy lövéssel is le tudsz szedni (áthatoló lövés)!
Az SA2 SR-hez először a „Halo" küldetés második etapjában jutsz.

M199 SSM Rocket Launcher

- *Lőszer:* 102 mm, nagy robbanóerejű rakéta
- *Tár mérete / maximum lőszerm.:* 2 / 8
- *Tűzsebesség:* alacsony
- *Újratöltési idő:* közepes
- *Közelharci sebesség:* lassú
- *Pontosság:* kitűnő
- *Távolság:* kitűnő
- *Speciális képesség:* 2x teleszkóp

Egyemberes, vállról indítható rakétavető. Direkt támadás helyett inkább lábra (láb elé) célozz, a detonáció ereje jóval nagyobb, mint egy kézigránáté. Lassúsága miatt érdemesebb erős, páncélozott ellenségek (Hunters, Mortar Tanks, gépágyúk) ellen bevetni, mivel – főleg magasabb nehézségi szinteken - a Szövetségiek könnyen kitérnek, fedezékbe húzódnak a rakéta elől. „Kvékereknek": a „rocket jumping" nem működik a Halo-ban… A fegyvert először az „Assault on the Control Room" hatodik szakaszában veheted vállra.
A Szövetségiek nagy erejű energiafegyverei gyorsan megtörték az emberek ellenállását. A fegyverek többsége akkumulátorral működik, és bár ezek korlátozott kapacitásúak, a nagyszámú ellenség miatt mégsem nehéz lőszerutánpótláshoz jutni…

1/B. SZÖVETSÉGIEK

Plasma Pistol

- *Lőszer:* energiasugár
- *Tűzsebesség:* közepes
- *Közelharci sebesség:* közepes
- *Pontosság:* jó
- *Távolság:* jó
- *Speciális képesség:* túltöltés

Félautomata, irányított energiafegyver, az M6D pisztoly ellenoldali megfelelője, elsősorban a Sakálok és Gruntok által használt. Elég pontos és viszonylag erős, és egy teljes töltés több lövedéket rejt, mint ballisztikus társa. Hátulütője, hogy könnyen túlmelegszik, ilyenkor visszahűlésig használhatatlan. Ebben az esetben vonulj vissza, és válts át másik fegyverre – de előnyösebb, ha figyeled a HUD-ot vagy a fegyver kijelzőjét, és csak módjával, kis adagokban lövöldözöl. Nagyobb kapacitása miatt előnyösebbnek látszik a fegyver „nagytestvére", a plazmapuska használata, ám a pisztolynak van egy nagy előnye vele szemben: a túltöltés (overcharge). Az elsütő billentyű nyomva tartásával a pisztoly energiát sűrít össze, a ravasz felengedésekor kiszabaduló nagy hatású plazmalövedék kellemes pusztítást végez, és ami a lényeg: képes teljesen hatástalanítani egy Sakál vagy Elit energiapajzsát, ami óriási taktikai előny! Persze mindennek ára van: a löket alaposan leszívja az aksit, és a fegyver a lövés után azonnal túlhevül, ám szerencsére rövidebb időre, mint normál lövöldözés esetén. Legendary módban a plazmapisztoly igen hálás darab keményebb ellenfelek váratlan meglepésére, túltöltéssel az Elitek kiütésére és a Gruntok megölésére, illetve az Elitek pajzsának kiiktatására. És még egy infó: ezen a nehézségi fokozaton a Gruntok kezében a pisztoly ereje megegyezik a plazmapuskáéval! A fegyverrel hamar barátságot köthetsz, hiszen rögtön a „Pillar of the Autumn" első küldetésében hozzájutsz.

Plasma Rifle

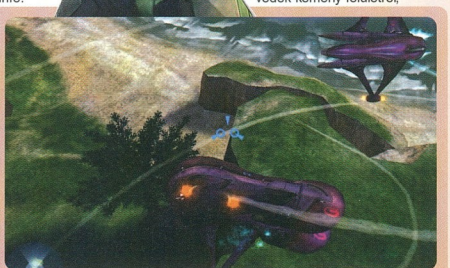
- *Lőszer:* energiasugár
- *Tűzsebesség:* kitűnő
- *Közelharci sebesség:* közepes
- *Pontosság:* jó
- *Távolság:* jó
- *Speciális képesség:* nincs

Teljesen automata, irányított energiafegyver, a plazmapisztoly bátyja, és épp úgy, mint az, a jó tűzerőt a fegyver túlhevülése ellensúlyozza. A Földi erők MA5B támadókarabélyánál hatásosabb, magasabb nehézségi szinteken inkább javasolt ennek használata. Több lövedéket képes kilőni, mint a plazmapisztoly, ám sajnos annak túltöltési képességével nem rendelkezik. Legendary fokozaton a Gruntok ellen nem annyira erős, de megteszi. Az MA5B-vel szemben az Elitek ellen jóval hatásosabb – persze a magasabb rangú egységek ellen folyamatos tüzelés ajánlott, végső esetben a túlhevült fegyverrel csapkodd meg alaposan a figura pofás felét, vagy válts át valami „végső megoldásra". Szintén a „Pillar of the Autumn" első küldetésében jutsz hozzá először.

Needler

- *Lőszer:* iránykövető robbanólövedék
- *Tár mérete / maximum lőszermennyiség:* 20 / 80
- *Tűzsebesség:* kitűnő
- *Újratöltési idő:* gyors
- *Közelharci sebesség:* közepes
- *Pontosság:* közepes
- *Távolság:* jó
- *Speciális képesség:* iránykövetés

Teljesen automata, irányított energiafegyver, ám többi Szövetséges társától eltérően a Needler hagyományos tárat használ. Fényes lövedéket lő ki, mely viszonylag lassú, ám követi áldozatát, becsapódáskor kis késleltetéssel felrobban. Egy-egy lövedék relatíve nem okoz nagy sebzést, ám több belőle már igen. A lilásan ragyogó robbanáskor kilövellő üvegszilánkok (főleg hét-nyolc, gyorsan helyére küldött lövedék esetén) nemcsak az áldozatot sebzik, de a kartávolságra mellette állókat is. Sajnos a lövedék kemény felületről,



energiapajzsokról (ideértve az Elitek pajzsait is) lepattan, és viszonylagos lassúsága miatt még iránykövető képessége ellenére is a képzettebb katonák kitérhetnek előle. Épp ezért főleg kis távolságon belül hatásos, amikor belelősz egy fél tárat az ellenségbe. Szerencsére az újratöltési idő igen alacsony – ám ezt ellenpontozandó egyszerre csak 80 lövedék fér el a zsebedben, így hamar kiürülhet a készlet, és ott állsz fegyvertelenül… Legendary fokozaton a Needler igen hálás darab. Rajok ellen szétterítve az áldását, vagy egy-egy elleni küzdelemben igen hatásos (bár itt figyelned kell a távolságra, mivel a srapnelhatás téged is érhet!). Nagyobb hordák ellen gránáttal támogatva szintén jó fegyver – ezzel sebzel és gyengítesz, azzal pedig elvarrod a szálakat.
A Needler hamar eléd kerül a Halo második missziójában.

Shade Stationary Gun

A Shade egy rögzített, nem automata gépágyú, mely három plazmasugarat lő ki, és személyében a Szövetség egyetlen olyan, személyzettel ellátott egységét tisztelhetjük, amely elpusztíthatatlan. Nem úgy persze a tüzér, aki meglehetősen védtelen. Ha elfoglalod egy ilyen szerkezet ülését, tartsd az ellenséget folyamatos tűz alatt, és ha körbevesznek, inkább szállj ki, és kezeld le a szitut hagyományos módon. Az „Árnyék" kedvelt felszerelése a Szövetségnek, főleg a gyalogság ellen. A lilás fényű plazmasugarat nappal könnyű észrevenni, éjjel viszont ez beleolvad a háttérbe – szerencsére, amint valaki elfoglalja a lőállást, egy fényes kék sugár aktivizálódik, ezt viszont könnyű kiszúrni. Legjobb a tüzért mesterlövészfegyverrel kilőni, de sűrű, gyors zárótűz szintén hatásos lehet. A Shade elég pontos, ráadásul igen nagy távolságot fed le, így mindenképp meg kell próbálni az emberét eltávolítani.

I/C. GRÁNÁTOK

A Gránátok szerepe kiemelt jelentőségű a Halóban, más FPS-ektől eltérően ezek nem külön fegyverként jelentkeznek, hanem másodlagos (alternatív) tüzelési módban, azaz használatukhoz nem kell letenni a kézben lévő harceszközt, így azok kiegészítőjévé válnak, ami egy más stratégiát, taktikát jelent – jelentőségük főleg Legendary fokozaton kiemelkedő.

Nyilvánvalóan mindenki a hagyományos értelemben gondol a gránátra, vagyis jön az ellen, elédobom, bumm, ellennek annyi. Ez eddig oké, főleg kis távolságon, még erős páncélzatú ellenségek gyengítésére is ideális, kivéve a Huntert, ami külön történet (lásd ott). Természetesen ebben az „üzemmódban" lejobb nagy tömegben érkező ellenség közepébe dobni. Minél magasabb nehézségi szinten játszol, ez annál kevésbé hatásos, mivel a legtöbb ellen gyorsan lereagálja a dolgot, és fedezékbe ugrik. Persze ha gyorsan megszórsz egy viszonylag nagy területet, az már elég sebzést ad – ezután azonnal vedd kezelésbe a lábon maradtakat valami lőfegyverrel, mielőtt a sokkból magukhoz térnének. Ám van még három más „dimenziója" is a gránátoknak. Az első a nehezen megközelíthető helyen lévő ellenség kirobbantása, hiszen más fegyverektől eltérően nem kell tiszta, nyílt tűzvonalnak lennie a támadáshoz, a gránát áthajítható akadályokon, kis gyakorlással „mandinerből", a falakon és egyéb tereptárgyakon falsot adva neki a legeldugottabb helyekre is bejuttatható.
A következő felhasználási lehetőség is ide kapcsolható, és ez a jól képzett katonai elme kihasználása – és ebben az értelemben a Halo AI-je is ide tartozik! -, vagyis ha egy hadfi felé repül egy gránát, az azonnal fedezéket keres, és beugrik, védekező pozíciót felvéve. Egy jó időben és helyre dobott gránáttal egyrészt elterelheted az ellenséget az utadból, ezzel kisebb taktikai előnyhöz juthatsz, másrészt előcsalhatod búvóhelyéről, hiszen a gránát elől fejvesztve menekülő figura adott esetben pont fegyvered elé ugrik. (Az olyan magasan képzett harcosok, mint a Gold Elite, különösen jók a kitérésben, ám a gránát elhajítása utáni erős zárótűzzel a leendő robbanás közelében tarthatod őket.)

Végül a leghatásosabb módszer annak kihasználása, hogy gránát az ellenségnél is van - mind a Szövetségiek, mind a Flood hord magánál jó adagot, főleg Legendary fokozaton. Ha lőfegyverrel leszedsz pár arcot, a holttestek közé hajított gránát láncreakciót indíthat el, felrobbantva az áldozataidnál lévő „társait". Ez adott esetben igen nagy taktikai fegyver lehet!

A Halóban mindössze két gránáttípussal találkozol, ám ezek igen sokoldalúak, és egymástól igencsak eltérő területen és módon használhatóak fel, így hatásos bevetésükhöz az adott szituáció gyors és pontos felmérése szükségeltetik.

M9 HE-DP Grenade

A Földi erők hagyományos repeszgránátját gondolom, nem kell bemutatni. A fő különbség a plazmagránát és e között, hogy ennek gyutacsa rövidebb, tehát hamarabb robban, így kevesebb ideje marad az ellenségnek a reagálásra, és hogy nem tapad, hanem pattan, azaz ezzel lehet kivitelezni a fent leírt mandineres támadásokat – csak arra vigyázz, végül nehogy hozzád pattanjon vissza a kicsike, mert az igen kellemetlen…

Plasma Grenade

A Szövetségiek robbanós megoldása kissé más alapelven működik, mint az M9. Legfontosabb tulajdonsága, hogy rátapad az ellenségre, ráadásul levakarhatatlanul – ha sikerül valakire ráapplikálni, a többiek rémülten menekülnek az áldozat közeléből, azaz „tömegoszlatásra" is hatásos fegyver. Két hátránya van: egyrészt a fentiekből adódóan nem pattan úgy, mint az M9, ehelyett simán leesik a felületről (csak testre tapad!), tehát ez elsősorban közvetlen, nyílt támadásra jó, másrészt csak akkor élesedik, ha nyugvópontra ér, ami nagyobb lehetőséget, több időt biztosít a fedezékbe húzódásra.

II. JÁRMŰVEK

A Bungie új dimenziót adott a hagyományos FPS-hez a járművek szerepeltetésével, hiszen ezek birtokbavételével a kamera külső nézetre vált. Az irányítást erősen szokni kell, ugyanis ezeket a gépeket terelni a kamera forgatásával lehet, azaz egér / billentyűzet felállásban előbbi mozgatásával, az iránygombok közül ez esetben az előre/hátra „él". A járművek nagy magasságból leesve, vagy erősebb robbanás hatására könnyen fejre állhatnak. Az őket vezető Master Chief még az esemény előtt automatikusan katapultálódik az ülésből, így viszonylag épen megúszhatja a dolgot, ráadásul képes ezután még a legnehezebb járgányt is talpra állítani, ami nem kis bravúr. A földi járművek egyik hálás „mellékszerepe", hogy le lehet gázolni velük az ellenséget - a Warthog öklelésének semmi nem áll ellent…

M12 LRV Warthog

A „varacskos disznó" egy páncélozott, nagysebességű, lőállással felszerelt felderítő dzsip. Sajnos „Ön dönt, lő vagy vezet", azaz a háromcsövű M41 LAAG (könnyű légelhárító géppuska) kezeléséhez külön személyzet szükségeltetik, szóló módban ha találsz kol-

légát, mellette megállva a jóember bepattan a fegyver mögé, és elég kellemesen lekezeli. Az anyósülésre is felvehetsz még egy stoppost (tengerészgyalogost, persze), aki szintén nem ül tétlenül a hátsóján. (Ha körülvesz az ellen, és egyedül vagy, persze megállíthatod a kocsit és beszállhatsz a géppuska mögé – arra figyelj csak, hogy meneküléskor a vezetőülésbe szállj vissza, különben bajos lesz elindulni…).
A Warthog gyors, de borulékony – ám szinte elpusztíthatatlan (ez utóbbi nem vonatkozik a személyzetére, akik ráadásul a nyitott járműben elég védtelenek, ügyhogy repülő gránátot látva vagy gázt neki, vagy ugorj ki, fedezékbe, ekkor a többiek is így tesznek).
A géppuska a járműtől függetlenül mozgatható, és lőszer tekintetében „öntermelő", azaz soha nem fogy ki belőle – percenként 450-550 12.7x99mm-es páncéltörő lövedéket szór szét. Mint fent említettem, kitűnően használható gázolásra, persze az AI erre is fel van készítve, így „csuszával", vagy éles szögben érdemesebb ilyen esetben támadni, mint direktben. (És ha van lövészed, a félreugró, és így rövid időre védekezés- és támadásképtelen harcos könnyű célpont.)

M12 LRV Rocket Warthog (csak multiplayer)
Kis ajándék a PC tulajoknak – a Warthog rakétás testvére, sajnos csak többjátékos üzemmódra. Tulajdonságai, mint fent, az egyetlen különbség, hogy az M41 géppuska helyett egy pofás rakétavetővel van felszerelve.

M808B Scorpion MBT Tank
Szóló módban sajnos csak egy küldetés erejéig csücccsenhetsz bele, de igen jó móka. Előny és hátrány, mint a Warthognál: a kerámia-titán ötvözet páncélzatnak hála technikailag elpusztíthatatlan, ám személyzete meglehetősen védtelen. Master Chief, a sofőr mind az elsődleges ágyút, mind a másodlagos minigunt kezelheti, ráadásul ezekből se fogy ki a munició. Az ágyú elég gyors, de minden lövés után túlmelegszik, a lehűlési periódusban használd a minigunt az ellenség továbbpuhítására. Nagy távolságból Banshee ellen hatástalan, gyorsabb járművek, mint a Ghost ellen pedig ügyesnek kell lenned (próbálj közel kerülni hozzájuk). A Skorpió fedélzetére négy kolléga is felvehető. Az ő tűzerejük ebben az esetben persze csak támogatás, de néha ez is jól jön. Próbálj messziről tüzelni, kerüld a közvetlen, direkt szituációkat – és persze a Mortar Tankot, erősen…

Ghost
A szövetségiek felderítő járműve gyorsabb, mint a Warthog, és mivel légpárnás, több előnye is van: viszonylag független a tereptől, nem csúszik meg a jégen, és tud oldalirányban is mozogni. Két plazmaágyúja révén meglehetősen jó tűzerőt képvisel (szupererős lövedékek a 100-250kW-os tartományban).
Jöjjön az ellenpont: a Ghost igen sebezhető! Ha túl sok találat éri felrobban, és ez a vezetőt azonnal leamortizálja, ezért ilyen szituban gyorsan ki kell ugranod, ekkor persze te magad válsz kellemes célponttá. További hátránya, hogy egyszemélyes, és légpárnás lévén az ellenséget nem tudod elgázolni. Ha egy Ghost az ellenfeled, az elég húzós szitu, hiszen gyors az istenadta, egy Warthog vagy egy aktív láthatatlanság némi előnyt jelent. Megpróbálhatod kioperálni a sofőrt a nyeregből, de ez leginkább lőszerpocsékolás, inkább told az ólmot a járműbe, egy jól helyezett plazmagránát szerencsés esetben a „Szellem" azonnali elhalálozásához vezet!

Banshee
Légi támadójármű, a Ghost „égbeli" társa, bár kevesebb veszélyt jelent. A pilóta zárt fülkében van, és mivel a járgány szintén sebezhető, fél szemmel figyelned kell a sérülésjelzőt, és jó időben landolni-kiugrani. Egyetlen módon kerülhetel el a gyors elmúlást: ha folyamatosan osztod az ellenfelet. A dupla plazmaágyúk mellett egy Fuel Rod ágyú is rendelkezésedre áll, ez a Skorpió elsődleges fegyveréhez hasonló, és a taktika is ugyanaz: egy kiadós lövés ebből, majd azonnal jöhet a plazmaágyúk áldása. Ne hagyj időt az ellenségnek válaszra, mert azonnal vége a járművednek! Mindezek miatt én a Banshee-t csak akkor javaslom, ha más lehetőség nincs, vagy ha gyorsan kell magas helyre feljutni.
A Banshee, mint ellenség viszont elég kellemetlen. Észlelni elég könnyű, hiszen jellegzetes hangot ad, és a kondenzcsík is feltűnő. Általában lecsapással támadnak, próbálj meg kitérni és amint lőtávolba érnek, tűz. A Banshee nem túl jól manőverezhető, így ügyesen taktikázva elcsalhatod őket például egy szikla elé – a felkenődött járgány könnyű célpont. A pilóták jó céllövők, így oldalazás helyett jobb a rövid, gyors hátraléphés, majd előreszökkenés, ezzel szerencsés esetben elkerülheted a sebzést. A ballisztikus fegyverek jók, mert gyorsak, sajnos a jó tűzerejű MA5B karabély meglehetősen pontatlan és hatástalan ellenük. A plazmafegyverek ebben a tekintetben előnyösebbek, ám vedd figyelembe az energiasugár „utazósebességét", vagyis itt a kulcs a megfelelő időben történő elsütés (főleg a plazmapisztoly túltöltése hatásos!).

Wraith Mortar Tanks
A „Kísértet" az egész játék legerősebb egysége. Sajnos csak a Szövetség használhatja, még egy elárvult jószágba sem ülhetünk bele – annál többel fogunk viszont szembenézni. A nagy erejű plazmatámadása ellen sok esély nincs, ráadásul a Skorpióval szemben jobban manőverezhető, és mivel az energianyaláb a ballisztikus lövedékekkel szemben területet támad, meglehetősen pusztító. Légpárnás mivolta miatt ellene még egy rakétatámadás is lutri, mivel könnyen kitérhet ez elől. Az egyetlen hatásos megoldás ellene egy másik jármű, leginkább a fürge Warthog és Ghost, vagy a nagy távolságból támadó Skorpió. Két közvetlen rakéta- vagy négy szintén direkt gránáttalálat, illetve két telitalálat a Skorpió elsődleges ágyújából üzemképtelenné teszi a szörnyet. (Bár a Wraith leamortizálható egy „sima" fegyverrel is, erre csak a Warthog gépfegyverét ajánlom, mivel bár közvetlen gyalogságtámadó fegyverzete nincs, mégsem célszerű a plazmasugár elé állni, karabéllyal a kezedben…)

III. ELLENSÉGEK

A Halo egyik vonzereje a meglehetősen jó AI-val megáldott ellenségek elleni harc. Kevés esetben használható az „üvöltve rohanok előre, folyamatosan tüzelve" megoldás – a csaták túlélésének kulcsa az ellenség kiismerése, az ő gyengeségeik és a terep, az adott szituáció felmérése és kihasználása.

Sok esetben kapunk társakat, őket nem irányíthatjuk, és sajnos nem is gyógyíthatjuk, viszont elég jó támogatást kapunk tőlük. Támadásaik egyetlen hátulütője, hogy rövid sorozatokkal operálnak, ami a magasabb szintű ellenség ellen elég hatástalan. Szívesen és jól támadnak gránátokkal, elsődleges fegyverzetük a támadókarabély, de jól kezelnek bármilyen más fegyvert, ha szükség van rá, egy mesterlövészkészség mögött például igen hasznosak. Jó céllövők, így ha egy Warthogot terelgetsz, érdemes felvenni egyet az anyósülésre is – ami külön érdekesség, hogy simán bepattannak egy magányos Ghost nyergébe, így kellemes kis támadócsapat hozható össze. Sajnos a Legendary fokozaton az ő AI-juk nem fejlődik, ami azt jelenti, hogy semmi percek alatt elfogynak mellőled, erre mindenképp számíts…

III/A. A SZÖVETSÉGIEK

Egységbe tömörült fanatikus idegen létforma. Felsőbbrendűek az embereknél, igen jól kezelik a fegyvereket és harci szituációkat,

széles taktikai repertoárral rendelkeznek. A Szövetségiek képességeik alapján rangsorolják katonáikat, a különféle szintű harcosokat más-más színű uniformisba öltöztetve. Nagyon fontos, hogy egy harci helyzetben kiszúrd a magasabb rangú egységeket, és ezt a tudást megfelelően kihasználd!

Grunts

- *Sebesség:* lassú
- *Páncélzat:* gyenge
- *Gyenge pontjuk:* bármilyen fegyveres támadás
- *Lehetséges fegyverzetük:* Plasma Pistol, Plasma Rifle, Needler, Fuel Rod Guns
- *Speciális képesség:* gránát és gépágyúk használata
- *Speciális tulajdonság:* nincs

Igazi ágyútöltelékek, leginkább egyméteres, gyengén páncélozott kétlábú kutyákhoz hasonlítanak. Bár nem túl erősek, csapatban támadnak, ami azért némi óvatosságra int. Egy pisztolylövés a fejbe, vagy egy rövid karabélysorozat leteríti őket.
Támadásuk elég fejetlen és mentes minden különösebb taktikától, lövészi képességük is hagy kívánnivalót maga után, így nem jelentenek nagy gondot, egyedül a falkában támadás az erősségük. Kis kellemetlenséget csak a gránáthasználatuk okoz, szerencsére a dobásra saját társaikat is hangos szóval figyelmeztetik, így elég odafigyelni a *"Down In Front!"* vagy *"Heads Up!"* kiáltásokra.

A játék későbbi szakaszában a Gruntokon megjelenik egy vállra szerelt Fuel Rod Gun, ami majdnem Hunter-szintű veszélyt jelent, de ez sem annyira vészes. Egyre kell figyelni: mivel a Szövetség kínosan ügyel, hogy legerősebb fegyvereit ne kerüljenek az emberek kezébe, amint egy ilyen készséggel szerelt Grunt elesik, a harceszköz megsemmisíti önmagát, a robbanás a fegyver lövedékével azonos erejű, így nem ajánlott a halott ellent közelről gusztálni… Ez persze taktikai jelentőségű is, lásd a gránátoknál elmondottakat. A Gruntok másik kellemetlen szokása, hogy boldogan foglalják el egy gépfegyver állását, akár nagy távolságról is odarohanva – ügyelj rá, hogy ne érjenek oda!

Sajnos harci helyzetben a Gruntok gyávasággal párosult ostobasága elég kellemetlen. A Grunt csak addig nagylegény, míg társak, vagy magasabb rendű harcosok állnak mellette. Ha magára marad, vagy kilövöd a vezért, pánikszerűen, sikítozva kezd rohangálni, és ezzel lehet, hogy egy távolabbi egységet riadóztat, ami a mindig értékes meglepetésszerű támadás lehetőségét eléggé lecsökkenti. Épp ezért jó, ha egy-két jól helyezett gránáttal indítod a Gruntok elleni támadást, hogy minél gyorsabban és biztosabban leamortizáld a falkát. Mivel mozgásuk nehézkes, jól levadászhatók, védekezés gyanánt rövid oldalugrással vagy hasra vetődéssel operálnak.

Szintén fontos, hogy ne fejetlenül támadj, ha meglátsz egy ellenséget. A Gruntok gyakran elszunyókálnak őrségben – ilyenkor legjobb, ha odasétálsz, és közelharci támadással a fegyvered tusával elmélyíted a figura álmát. Ezzel nemcsak lőszert spórolsz, de adott esetben igen értékes taktikai előnyhöz jutsz – sokszor egy-egy pálya, küldetés felépítése pont erre épül.
Legendary szinten a Gruntok lövészi képessége és tűzereje komoly mértékben nő. Nem nő viszont páncélzatuk, így egyetlen fejlövés még mindig hatásos marad ellenük.

Rangok:
- *Sárga:* Sárga színű páncélzatukról felismerhetőek, ők a leggyengébbek fajtársaik közül. Nagy túlerő láttán, vagy ha magukra maradnak a csatatéren fejvesztve menekülnek. Ám gránátot ugyanúgy használnak, mint társaik, és ők is szívesen ülnek a gépfegyverek mögé, így nem szabad lebecsülni őket.
- *Vörös:* Páncélzatuk vörös, a sárgáktól nem sokban különböznek, ám mivel azok felnéznek rájuk, így ha csak egyetlen vörös harcos is áll mellettük, kitartanak. A Vörös Grunt kevésbé gyáva, társai eleste láttán néha szembe fordul veled. Legendary szinten ezen egység lövészi képessége sárga kollégájának többszöröse.
- *Fekete:* A faj elitharcosai. Bár ők sem túl bátrak, mivel leginkább más, erősebb egységekkel mutatkoznak, ritkán maradnak magukra. Ők azok, akik leginkább használják a már említett Fuel Rod Gun-t, ezért a legveszélyesebbek, ráadásul lövészi képességeik is igen fejlettek. Taktikai fegyvertáruk kevés elemét, mint a hasra vetődést, gyakran és hatásosan használják.

Jackals (Sakálok)

- *Sebesség:* közepes
- *Páncélzat:* gyenge
- *Gyenge pontjuk:* plazmafegyverek, túltöltött plazmapisztoly, robbanószerek
- *Lehetséges fegyverzetük:* Plasma Pistol
- *Speciális képesség:* lövedékek blokkolása
- *Speciális tulajdonság:* erős kézi energiapajzs

Másfél méteres, kétlábú lények, pikkelyes, rücskös bőrrel, melyet márványos, sápadt sárga szín díszít. Lila és sárga uszonyszerű nyúlványok futnak végig fejük tetején és alkarjukon. Nyújtott koponyájukból előugrik csillogó, dülledt szemük. Fejlett látásuknak, hallásuknak és szaglásuknak köszönhetően ők a Szövetség haderőinek felderítői és orgyilkosai.
A Sakálok nem sokban különböznek a Gruntoktól. Gyengén páncélozottak, sem túl erősek, sem túl gyorsak, taktikai palettájuk is szegényes. Ám van valami, ami harci körülmények között igen hasznossá teszi őket: az energiapajzsuk.
A pajzs elég nagy ahhoz, hogy ha leguggolnak, szinte tökéletesen lefedje őket, egy kis rés van csak az oldalán, ahol a Sakál ki tudja dugni a plazmafegyverét. A pajzs ellen a legtöbb fegyver hatástalan. Bár a figura csak plazmapisztolyt használ, sajnos annak túltöltési képességét igen jól használja – a „bomba" komplett lenullázza a Master Chief energiapáncélzatát, ezzel sebezhetővé téve őt.
A Sakálok – pajzsuknak hála - bátrabbak a Gruntoknál, tehát legtöbb esetben szembefordulnak veled, azonban ha sikerül „lebontani" a pajzsot, ők is fejvesztett menekülésbe fognak. Támadási taktikájuk elég egyszerű: megkeresnek, majd beássák magukat, azaz leguggolnak a pajzs fedezékébe, és tüzelnek, orrvérzésig. Lövedékek, gránátok elől leginkább oldalra gurulnak, amúgy nem túl mozgékonyak.
A felvont pajzsot érő direkt támadás (karabéllyal, főleg a shotgunnal) picit megingatja őket, ezt kihasználva előnyhöz juthatsz.
A pajzs nem véd a közelharci támadások ellen, azaz puskatussal kiverheted a figura fogait (ha van neki egyáltalán). A pajzs ellen két fegyver van: a robbanás és a közvetlen energiatámadás – egyetlen túltöltött lövés a plazmapisztolyból, vagy egy pontosan elhelyezett gránát lenullázza a Sakál védelmét. De még ennél is fontosabb, *hogy próbáld meglepni őt, még mielőtt a pajzs fedezékébe bújna!* Ha a figura elé toppansz, két eset lehetséges: vagy ékes nyelvén elkezd átkozni téged, vagy megpróbál lőtávolba menekülni. Előbbi esetben még a mondóka alatt lőj a fejébe, utóbbiban a hátrálása-futása alatt kilógó testrészeibe.

Legendary szinten fentiek jó része fabatkát se ér. Mivel nagy falkában találkozol vele, esélyed sem lesz közel kerülni hozzá, ezért leginkább a plazmafegyverekre és a gránátokra kell hagyatkoznod. Ezen a szinten a Sakálok pontossága és tűzereje már gusztustalan. A sárga Sakálok ellen mesterlövész megoldással még a testlövés is hatástalan, itt csak a fejlövéssel operálhatsz.

Rangok:
- *Kék Sakálok:* Ezek a madárszerű egységek a két osztály közül a gyengébbek. Pajzsuk kéken világít, könnyen kibillenthetők

egyensúlyukból, és így jó célpontot kínálnak.
- *Sárga Sakálok:* Fényes sárga pajzsuk jelzi, ők fajuk uralkodó osztálya. Jobb harcosok és jobb lövészek, mint a kékek, stabilabban guggolnak, így nagyobb meló lenyomni őket, és jobban is kerülik el a lövéseket.

Elites (Elitek)

- *Sebesség:* gyors
- *Páncélzat:* erős
- *Gyenge pontjuk:* plazmafegyverek, túltöltött plazmapisztoly
- *Lehetséges fegyverzetük:* Plasma R., Needler, Plasma S.
- *Speciális képesség:* gránátok használata, Szövetségi járművek vezetése
- *Speciális tulajdonság:* újratöltődő energiapáncél

Két és fél méteres, pikkelyes emberforma lények, nyújtott koponyájuk végén cápaszerű állkapoccsal és fogakkal. Kitűnő harcosok, fürgék és kitartóak. A Master Chief védelméhez hasonló energiapáncél védi őket, mely automatikusan újratöltődik, így csak folyamatos tüzeléssel lehet leüzdeni azt. A legjobb ellenük a plazmapisztoly - egy túltöltött csomag lenullázza a páncélt, és kis időre ki is üti a komát -, vagy egy jól helyezett gránát.
A földi erők által 1337 néven is emlegetett Elitek leginkább plazmapuskával vannak felszerelve, de olykor megjelennek Needlerrel vagy plazmakarddal. Mint a Halo legtöbb egysége, ők is rövid sorozatokkal támadnak, ám kitűnő lövészek, még oldalazás közben is biztosan találnak. Normál fokozaton csak a magas rangú Elitek használnak gránátot, Legendary-n az összes. Sajnos ők nem jelzik a támadást, mint a Gruntok, bár ha hirtelen abbahagyják a tüzelést és felegyenesednek, az intő jel lehet. A Gruntoktól eltérően az Elitek nem vaktában szórják az áldást, hanem megpróbálnak telibe kapni – sajnos ez esetben is jól céloznak, és a tapadós plazmagránát nem tréfadolog…
Az Elitek igen intelligens lények. Nem rohannak a tűzvonaladba, inkább kitartóan beássák magukat, és megvárják, míg te lépsz a fegyverük elé, ekkor agresszíven támadnak, gyorsan oldalazva kitérnek, elhajolnak a lövések és gránátok elől. Ha pajzsuk megsérül, gyakran fedezékbe vonulnak és megvárják, míg az újratöltődik. Nagyon sűrű tűz alatt hajlamosak dührohamot kapni, ilyenkor harci üvöltést hallatnak, és egy nagyon agresszív letámadást indítanak, gyorstüzeléssel vagy közeledbe érve a fegyverük tusával levezetve indulataikat. Ez a fajta „berserker" mód előnyödre válhat, a csatakiáltás vagy a fejetlen roham alatt az Elitek jóval sebezhetőbbek, hiszen nem törődnek a sebesüléssel, nem térnek ki.

Az Elitek atlétikusak és hihetetlenül fürgék. Nem csak gyorsan futnak, de adott helyzetben igen látványos kitérő manővereket használnak. Az egyik ilyen a leguggolós oldallépés, amellyel főleg a közelharci támadásokat és a lövedékeket kerülik ki, a másik egy tigrisugrás/bukfenc, mellyel nagyon hatékonyan tudják megúszni a gránáttámadást. Ha közel kerülsz hozzájuk, előszeretettel használják a fegyverük agyát támadásra.

Sajnos az Elitek nem dőlnek be könnyen a szokásos trükköknek. Próbáld meg őket folyamatos és erős tűz alatt tartani, használj gránátot, de ne egyet, hanem legalább hármat szórj eléjük. Támadó Elit ellen a legjobb fegyver a Needler, hiszen ennek a legjobb a hatásfoka közelre, és igen kellemes sebzést ad, ha ellenfeledbe beleszórsz 4-5 lövedéket.

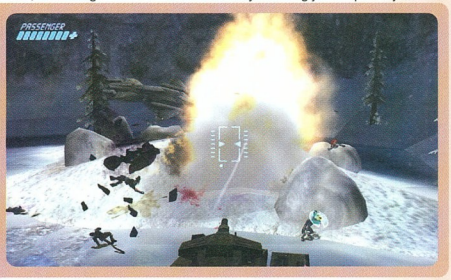
Legendary fokozaton leginkább magas rangú Elitekkel hoz össze a balsors (őket még mesterlövészfegyverrel sem teríted le egy lövéssel, két-három is kell hozzá), sebesülés nélkül nem úszhatod meg a szitut. Ezen a szinten az Elitek fizikailag még erősebbek, a fegyverek és gránátok igazi szakértői, intelligenciájuk elképesztő, gyakran megpróbálnak átdobni a palánkon, vagy egyszerűen a nyílt támadás helyett közel lopózni hozzád.

Rangok:
- *Kék Elitek:* Sötétkék cikkelyes páncélzatukról ismerhetők meg, ők a leggyengébbek fajtársaik közül. Kevésbé kitartóak, kevésbé pontosak és agresszívek, ám ennek ellenére nem lebecsülendőek. A Kék Elitek még Legendary fokozaton sem használnak túl gyakran gránátokat, inkább lőfegyverükre támaszkodnak. Mesterlövészpuskával egy fejlövés általában elegendő a boldogsághoz.
- *Bíbor Elitek:* Kék Elit, szorozva kb. tízzel. Őket már nem teríted le messziről egyetlen lövéssel, kitartásuk, pontosságuk, erejük, agresszivitásuk figyelemre méltó.
- *Ezüst Elitek:* Ez az osztály már előszeretettel használja az álcázó berendezést. Ha túl nagy a csend a Halóban, az mindig rosszat jelent – általában egy adag álcázott Elitet, akiket nem mutat meg a mozgásérzékelő, sőt a Needler iránykövetője sem működik ellenük. Kis gyakorlással kiszúrhatod őket, az álca picit azért elüt a környezettől – és egy feléd lebegő plazmakard, vagy a semmiből felcsattanó csatakiáltás is elég árulkodó nyom… Amit fontos megjegyezni: vagy álca, vagy energiapajzs, tehát a „láthatatlan" Elit jóval sebezhetőbb, mint látható társa.
- *Fekete Elitek:* Picit nehéz megkülönböztetni a Kékektől őket, persze csak „nyugalmi helyzetben", amint támadásra kerül a sor, már nyilvánvalóvá válik a hovatartozásuk. A Bíbor Elitekhez hasonlóan jó lövészek, ám izmaik és pajzsuk is erősebb. Igen kedves nekik a gránáttal való játszadozás, szeretik ellenfelük képébe dobni a csomagokat.
- *Arany Elitek:* Az Elitek elitjei, aranyló „aurájukat" még messziről is könnyű kiszúrni. Természetesen még a Feketéknél is erősebbek, ám gránát helyett ők a plazmakard hívei, melynek egyetlen suhintásával bárkit megölnek. Épp ezért az Arany Elitek erősen offenzív magatartásúak, hiszen a kardcsapáshoz közel kell kerülniük ellenfeleikhez. Ez persze nem jelent védtelenséget, hiszen az erős páncél és a „kopásállóság", azaz a kisebb sebesülésekkel szembeni ellenállóság fokozza védelmüket. Nagyon fontos, hogy amint lehet, gyorsan és pontosan intézd el őket, egy jó sorozattal a Needlerből, vagy három pontos lövéssel a mesterlövész puskából. Sajnos a plazmakard is védett fegyver, azaz amint viselője elhalálozott, szertefoszlik.

Hunters (Vadászok)

- *Sebesség:* gyors
- *Páncélzat:* hihetetlenül erős
- *Gyenge pontjuk:* nincs!
- *Lehetséges fegyverzetük:* nehézfegyverzet és saját robbanó bőrük
- *Speciális képesség:* gyilkolás
- *Speciális tulajdonság:* csak az van…

Három és fél méter magas, emberforma lények. A Szövetségi hajókhoz hasonló matt, kékesszürke, tüskés páncélzat fedi őket. Bőrük néhány helyen kilátszik, ezt kék, narancs és sárga csíkok díszítik. A Vadászok a Halo univerzumának leghatalmasabb lényei, gyakran párban, még inkább kisebb csapatban portyáznak.
Fegyverük a jobb kezükkel összeépített Fuel Rod Gun, ami a mi rakétavetőnk megfelelője. Szerencsére ez „csak" távolsági támadásra jó, és mivel fényes, zöld csíkot húz maga után, és relatíve lassú (Legendary szinten azért nem annyira), könnyű észlelni és fedezékbe menekülni előle. A robbanás ereje azért e hátrányokat elég jól kompenzálja…



A Vadász bal kezében egy hatalmas pajzsot cipel, mely bár nem fedi el annyira a testét, mint a Sakálé, távoli, pontatlan fegyverek ellen hatásos - sajnos ezt a védelmet nem lehet az energiapajzshoz hasonlóan leküzdeni. Viselője a pajzsot közelharcban ütőfegyverként használja, ami szintén nem lebecsülendő.
Szerencsére a nagy fizikai erő mellé nem társul az Elitek kifinomult intelligenciája.
A Vadászok két harci stratégiát alkalmaznak. Távolsági támadáskor leguggol, enyhén oldalra dől, és tüzel, miközben maga elé tartja a pajzsot. Ez ellen a támadókarabély hatástalan, ezért javasolt inkább a precíziós fegyverek, mint a plazmapuska, a mesterlövészfegyver, vagy a pisztoly használata.
Ha közel kerülsz hozzá, vagy a távolsági támadások eredménytelennek bizonyultak, a Vadász támad, mint egy vérbeli rögbijátékos. Méreteihez képest meglehetősen gyors – legjobb a megfelelő időben oldalra lépni előle, majd megfordulva védtelen hátsó felét megsorozni (akár puskatussal, akár lövedékkel). (A Serious Sam „torreádorai" előnyben…)
Meglepő módon a Vadászoknak mégis van egy gyenge pontjuk. Mivel páncéljuk ennyire vastag, néhány helyen bőrük szabadon van, legsebezhetőbb testrészük így a nyakuk, és derekuk. Könnyű észrevenni ezeket a helyeket, mivel a bőr a matt, acélszürke páncélzattól elütő narancssárga színben pompázik. Sajnos azonban ezek a pontok nehezen célozhatóak, ezért csak két fegyver használható erre a célra: a teleszkópos pisztoly és a mesterlövészpuska, ezek egyetlen lövésétől a figura kifekszik. A másik támadási lehetőség a nehéztüzérség bevetése, azaz a rakétavető és a Skorpió tank. Egyetlen jól helyezett lövés (értsd: a pajzs kivételével bárhová), és vége a dalnak.
Ha egy jármű vezetőülésében találod magad szemközt egy Vadásszal, ne légy elbizakodott! Egyetlen találat a Fuel Rod Cannon-ból, és elszállsz, mint a győzelmi zászló. A legjobb, ha folyamatosan körözöl a behemót körül, és lövöd őket. Mint fent írtam, a mozgásuk meglepően fürge, elég reménytelen eset még a gyors Warthoggal is elgázolni őket, bár megpróbálhatod, ha minden kötél szakad.

Legendary szinten sok változás nincs, hiszen az már durva lenne. Picivel jobb a tűzerejük és a pontosságuk, de nem sokkal gyorsabbak, és páncélzatuk sem erősebb jelentősen. Csak maradj mozgásban…

Rangok:
A Szövetség többi fajától eltérően, a Vadászok között nincs rangsor. Ez picit megkönnyíti a helyzetedet – de csak picit…

III/B. Flood (ÖZÖN)

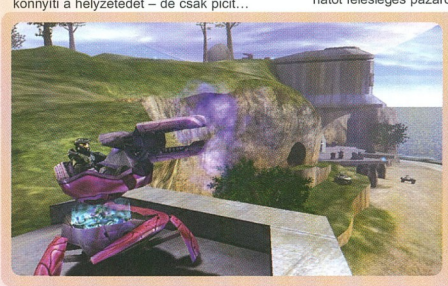
Mindig van erősebb… A Flood (Özön) a faj, amelytől a Szövetség is fél – Te se tégy másként! Ez egy parazita létforma, mely (az Alien-sorozatból ismert módon) megfertőz, és saját tojástermelő eszközévé tesz bármely más fajt. (Viselkedése és vadsága miatt hasonlítható még a Trekk organikus Borgjához, vagy a System Shock „The Many" nevű fajához is.) Bármifajta taktika helyett az Özön egyszerűen tengernyi parazitát és kutaszt zúdít a kiszemelt áldozatra. Erre csak egy válasz lehet: lőj, amíg tart a muníció. Egy előnyöd van: az Özön és a Szövetség szintén ellenfelek, így néha jobb, ha szépen meghúzódsz a háttérben, míg ezek megritkítják egymás sorait. És azt sem árt megjegyezni, hogy sok esetben az Özön újratermelődik, így ha tucatnyi tár belepumpálása után sem fogy az ellen, csak egyet tehetsz: fuss, ahogy csak bírsz!

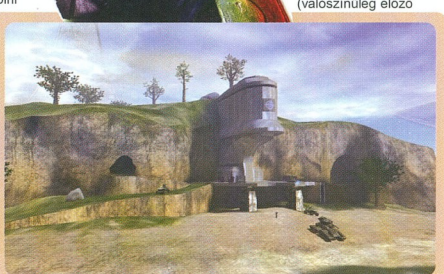
Parasites (Paraziták)
- *Sebesség:* közepes/gyors
- *Ellenállóság:* szinte nulla
- *Gyenge pont:* minden és mindenki
- *Speciális képesség:* kúszás mindenféle felületen

Emlékszel még a Half-Life „Head Crabs" nevű rettenetére? A Paraziták apró, gombaszerű lények, melyek megpróbálnak rátapadni a mellkasodra. Nagy csapatban támadnak, gyakran a legváratlanabb helyekről özönlenek elő, kis repedésekből, szellőzőnyílásokból, és számíts rá, hogy falakról, sőt a mennyezetről is a nyakadba potyoghatnak. (No meg a Parazitazsákokból, lásd lejjebb.) Egyedül a Parazita nem sok vizet zavar. Ha robbanó hősöd energiapáncéljához, felrobban, egész kis sebzést okozva. Ha belefutsz egy kóbor példányba, ne is foglalkozz vele – hacsak épp nem akkor esik rád, amikor a pajzsod le van nullázva, ilyenkor egyetlen harapása a teljes életerőcsíkot annulálja, ami rém kellemetlen. És persze, elég ritkán fogsz magányos Parazitával találkozni…
A csapatban támadó lény más pite. Az a kis robbanás megszorozva hússzal már elég húzós.
A lények tipikus „rush-stratégák", azaz fejetlenül lerohanják az ellent. Szerencsére habkönnyű ellenfelek, akár puskatussal is elintézhetők, egyetlen lövéstől felfordulnak, a halálukat követő robbanás pedig magával visz még jó pár „kollégát". Gránátot felesleges pazarolni rájuk, inkább valami egyszerű automata fegyverrel intézkedj (karabély, Needler, plazmapuska). Persze a legjobb, ha időben észleled őket, és tisztes távolból osztva megelőzöd a támadást – ez nem is olyan nehéz, hiszen a lények jellegzetes ciripelő hangot hallatnak, és a mozgásérzékelődön nagy, vörös pacaként tűnnek fel. Ha megtámadnak, hátrálj és rövid sorozatokkal operálj, ha túl közel kerülnek, puskaaggyal adj nekik bátran.
Legendary fokozaton szerencsére sok változás nincs, csak picit gyorsabbak a kicsikék.

Drones (Kutaszok)
- *Sebesség:* gyors
- *Ellenállóság:* magas
- *Gyenge pont:* shotgun
- *Fegyverzet:* bármi
- *Speciális képesség:* szupermagas ugrások, elesek-felállok trükk
- *Speciális tulajdonság:* hosszú karmok és csápok

Ezek a rettenetes mutánsok egykor tengerészgyalogosok, vagy a Szövetség Elitjei voltak. Testüket Paraziták fertőzték meg, most épp átalakulás alatt vannak, hogy eleven tojásgyárakká váljanak. Megjelenésük zombis, azaz sántikáló, betegesen barnás színű, egykori mivoltukra nyomokban emlékeztető. Legtöbb végtagjuk élettelenül lóg, húsuk furcsa formákba rendeződött. Korábbi lényük jellegzetes tulajdonságait elvesztették, mint a Trekk Borgjai asszimilálódtak, és Szondaként egyformán viselkednek.
Viselkedésük is zombis, azaz saját épségükkel nem törődve lerohanják az ellenséget. Gyorsak és ügyesek, hihetetlen magasságokba képesek ugrani, hogy lecsapjanak újonnan növesztett karmaikkal és csápjaikkal. Szerencsére támadásuk közepes erejű, erősen gyengített megfelelője egy Elit közelharci ütésének. Ezt ellensúlyozza, hogy ők is hordákban támadnak, így már komolyabb veszélyt jelentenek, és nem szabad elfelejteni, hogy közelharci hatótávolságuk jóval nagyobb, mint a Halo bármely más teremtményéé. És most jön a *de*: a Kutaszok (valószínűleg előző





életük maradványaként) előszeretettel vesznek kezelésbe bármilyen fegyvert. Lévén intelligenciájuk már csak pusztításra jó, a közelharcot és a fegyverhasználatot teljesen vételtenszerűen alkalmazzák, márpedig a kiszámíthatatlanság harci szituációban az egyik legveszélyesebb dolog. Amikor lőfegyverrel támadnak, ujjuk a ravaszra tapad, lőnek addig, míg a lőszer tart, ami szintén nem túl kellemes. Mindezt tetézi, hogy eltérően a Szövetség legtöbb egységétől, amelyek csatakiáltással rohannak meg, ezek a lények minden figyelmeztetés nélkül tüzet nyitnak. És még mindig van rosszabb! A Kutaszok egyik igen érdekes viselkedése az, hogy egyetlen lövéstől elfekszenek, és amikor ellenségük abban a hiszemben, hogy végzett velük, hátat fordít, felpattannak, és újra támadnak. Épp ezért légy mindig körültekintő, amikor összetűzésbe keveredsz velük! Rendben, akkor hogy lehet elintézni őket? Mesterlövész készséggel *nem*, az teljesen hatástalan ellenük. Szerencsére ők az egyetlen teremtmények a Halóban, amelyeket szét lehet szedni alkotórészekre, megint csak amolyan zombis módon. A lefejezés picit meghátrálásra készteti őket, ám mivel ezt a testrészüket amúgy nem igen használják, ez nem végleges megoldás – mint ahogy a volt tengerészgyalogosok amúgy látványos kibelezése sem. Ennél hatásosabb viszont a karok lerobbantása, ezek nélkül ugyanis nem támadnak (ellentétben például a „Gyalog galopp" Fekete Lovagjával, de az más műfaj). Persze az amputálásra ritkán kínálkozik közvetlen lehetőség, hiszen csapatostul jönnek a dögök, így osztani kell őket, általában persze mindig a legközelebb állót célozva, vagy azt, amelyiknél a legerősebb fegyver van. A legjobb ellenük a shotgun: egyetlen lövés elég egy lény elfektetésére, és bízton számíthatsz rá, hogy az nem is kel fel többé! Épp ezért ha ezekkel a rútságokkal kell felvennod a harcot, mindig legyen nálad shotgun, jó sok lőszerrel!
Legendary fokozaton pontosságuk kegyetlenül fokozódik, támadásaik erősebbek – és jóval többen jönnek, mint normál szinten…

Parasite Sacks (Parazitazsák)
- *Sebesség:* közepes
- *Ellenállóság:* közepes
- *Gyenge pont:* shotgun
- *Speciális képesség:* robbanás
- *Speciális tulajdonság:* 4-5 parazitát termel

Az Özön evolúciós láncának utolsó fázisa. Ezek a gombaszerű, lábakon döcögő, felpuffadt lények már egyáltalán nem emlékeztetnek korábbi mivoltukra, egyetlen szerepük a Parazitáék folyamatos termelése. Karjaik elcsökevényesedtek, használhatatlanok, így a Kutaszok vadsága, ügyessége szerencsére nem jellemzőjük. Ám nem lebecsülendők!

A Parazitazsákok sétáló bombák, és úgy támadnak, mint valami kamikázék, vagy testükre pokolgépet szerelt arab fanatikus terroristák: amint sok sebzés éri őket, vagy megfelelő távolságra megközelítették áldozatukat, felrobbannak. A sebzés nemcsak egy plazmagránát erősségével bír, de egyrészt mérges gáz szabadul fel, másrészt a hullából 4-5 Parazita is előugrik, és azonnal támad. Ám épp ez a tulajdonsága egy jó stratéga számára előnyt is jelent: a Parazitazsákok ugyanis gyakran az Özön többi létformájával egy hordába csoportosulva támadnak, így őket célozva jó eséllyel ritkíthatod ellenségeid számát! Sajnos magukban veszélyesebbek, ugyanis teljesen hangtalanok, így ha eléd ugranak, nem sok esélyed van a menekülésre. És még egy: a láncreakció-hatás; számíts rá, hogy a Parazitazsák felrobbanásával a harcmezőn heverő gránátok is beindulnak, ami elég szép katalizmához vezethet…
Legendary szinten az egyetlen változás, hogy a Parazitazsákok támadása, sebzése erősebb.

Sentinels (Őrszemek)
- *Sebesség:* lassú
- *Páncélzat:* közepes/erős
- *Gyenge pont:* plazmafegyverek, túltöltött plazmapisztoly
- *Fegyverzet:* lézersugár
- *Speciális képesség:* kiterjesztett sugártámadás
- *Speciális tulajdonság:* lebegnek, néhányuk energiapajzzsal rendelkezik

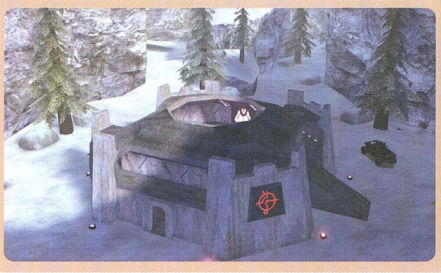
A Halo őrzői, emberméretű, lebegő mechanikus egységek, melyek a „343 Guilty Spark", más néven a Monitor irányítása alatt állnak, az ő tulajdonait, felségterületét, létfontosságú állomásait védik, és tevékenységét segítik. Ennek értelmében egyik oldal mellett sem állnak, és bármelyik felet (Emberek, Szövetség, Özön) megtámadják, ha ez feladatukból adódóan szükségesnek látszik. Épp ezért, épp úgy, mint az Özönnél, az ő megjelenésükkor is érdemes kiértékelni a harci helyzetet – néha jobb, ha meghúzódsz a háttérben, és rábízod az Őrszemekre a piszkos munkát…
Viselkedésüket tekintve inkább a földi erőkre hasonlítanak, mint a szintén lebegő, légpárnás Banshee-ra. Kissé lomhák, kevésbé mozgékonyak, ám eszköztárukban szerepel az oldalazás melletti folyamatos tüzelés, ezért igen kellemetlen ellenfelek. A Szövetség tagjaitól eltérően az Őrszemek lézerrel támadnak. Ez nem egy gyors, lövésszerű csapás, hanem egy pár másodpercig kitartott sugártámadás, mely képes követni a célpontot. Bár a sebzés nem túl erős, a támadás hossza épp elég arra, hogy teljesen lenullázza hősöd energiapajzsát. Ennek elkerülésére a legjobb módszer, ha kivonod magad az Őrszem tűzvonalából… Ráadásul sajnos négyesével-ötösével jönnek (néha többen is), az összeadódott sebzés már komolyabb falat.
Ami előnyödre válhat az az, hogy viselkedésük elég kiszámítható, hiszen tulajdonképpen automata robotokról van szó, így taktikai eszköztáruk kimerül a tűzvonalukba került betolakodó támadásában. Páncélzatuk más mechanikus harceszközökhöz (lásd: Ghost) viszonyítva nem túl erős, ám mivel nehéz közel kerülni hozzájuk, a hagyományos balliszikus fegyverek szinte hatástalanok ellenük (leszámítva a rakétavetőt), főleg Legendary szinten. A plazmafegyverek viszont nagyon jól beválnak. Egyetlen túltöltött csomag a pisztolyból még a legmagasabb nehézségi szinten is elintéz egy Őrszemet, de a plazmapuska vagy a Needler is kiváló ellenük (ez utóbbi lövedékének iránykövető tulajdonsága csak hab a tortán). Néhány őrszem főhősöd energiapajzsához hasonló páncélzatot visel. Ezt egyetlen lövéssel kideríteted, ha felragyog az aura, bingó. Természetesen a túltöltött plazmacsomag ez ellen is igen hatásos – eggyel több érv a fegyver alkalmazása mellett. Egyre azonban vigyázz: a földre zuhanó szerkezet azonnal felrobban, ami nem túl egészséges a közelben állóra nézve…

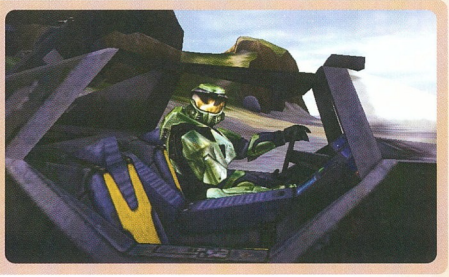
Legendary szinten annyi a különbség, hogy az Őrszemek normál páncélzata erősebb, de a plazmafegyvereknek nem okoz gondot. Nagy távolságból tüzelve ezen a fokozaton ügyesebben térnek ki a lövés elől, épp ezért picit közelebb kell húzódni hozzájuk.

Rangok:
- *Ezüst Őrszem:* A két osztály közül a gyengébbik, célzásuk nem túl pontos, és nyomkövetésük is gyengébb, ám ezek gyakrabban tűnnek fel energiapajzzsal megerősítve.
- *Fekete Őrszemek:* Nehéz megkülönböztetni őket Ezüst társaiktól. Nagyon pontosak, a lézersugár végig követi az áldozatot a lőtávolon belül. Páncélzatuk erősebb, ellenállóbbak a támadásokkal szemben.

Ennyi lett volna a fegyverek és ellenségek leírása – remélem, ez megkönnyíti a boldogulást mind szóló- mind többjátékos üzemmódban. Sok sikert!

}[redenc

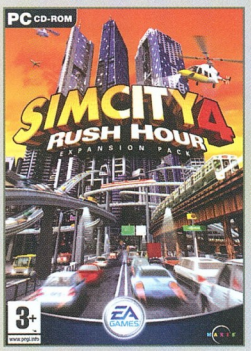




SIM CITY 4
RUSH HOUR

A Maxis kreatívjai ismét kitettek magukért, remek csomagot készítettek az SC4-hez, mely SimNation közlekedésének kiteljesítésére hivatott. Ne is húzzuk az időt, ugorjunk fejest a játékba! A szokásoktól talán kissé eltérő módon egyfajta újdonságlista következik, melyben pontokba szedve (és folyamatosan számozva) felsorolom a Rush Hour minden növumát. Úgy érezem, ezt a formát könnyebb áttekinteni – természetesen minden ponthoz részletes magyarázat és tippek tartoznak.

- **CD Link: Trainer**
- **Fejlesztő: Maxis**
- **Kiadó: Electronic Arts**
- **Megjelenés: 2002-Szeptember-26**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://simcity4.ea.com/**



I. Régiós nézet

1. Kaptunk egy új régiót, mely a régi Maxislandra hajaz, de ezen a hagyományos két oktatópályán kívül („Getting Started" az induláshoz és „Terraforming" a tájrendezéshez) még pár tutoriált találunk. Ezek:
1 *Making Money* – hogyan varázsoljunk egy kis város deficites költségvetéséből nyereséget.
2 *Big City* – hogyan indítsuk el a fejlődést egy nagy, beépített, de stagnáló városban
2 *Rush Hour* – ez a legfontosabb, a kiegészítő csomag újdonságait mutatja be gyorstalpaló jelleggel.

Az új régió neve természetesen Timbuktu. (A játékot a munka kezdetén, mivel még nem volt biztos a végső név, ezen a néven emlegették a fejlesztők – egy rejtélyes, távoli város, ahová talán csak álmainkban juthatunk el… Később ezt TB2-re rövidítették, és sokáig ezen a néven futott a project.)

2. A régiónézetben a bal szélső gombbal elérhető menü – itt tudunk menteni, betölteni, törölni régiókat – új opcióval egészült ki. A hagyományos nézet neve „satellite view"-lett (műhold nézet), e mellé bekerült egy új, a „transportation view", mely megmutatja a városokban és a régióban létező összes közlekedési útvonalat, megfelelő színkódokkal és jelölésekkel. (Ha régi régiódat importálod be, be kell lépned minden egyes városodba, és futtatni a szimulációt pár hónapig, hogy láthatóvá váljon az „érhálózat"!)

Intézzük el gyorsan ezt a nézetet, itt csak egy pluszt találunk, ami mindjárt kettő – két új katasztrófa. Az első régi ismerős: a rajongók kérésére visszatértek az ufók, persze kissé modernebb köntösben (a Függetlenség napjára hajazó anyaúrhajó, melyből kis csészealjak repülnek ki, ezeket lehet irányítani, bár ez nem könnyű, mert igen fürgék a kicsikék). A másik egy jópofa szörny, egy Autosaurus, mely az utakon haladó járművekből épül fel pillanatok alatt, és elindul rombolni – őt is lehet irányítani, és mivel elég lomha, ideális eszköz nagy területek szanálására…

II. Istenmód

3-4. Mielőtt belevágnánk a részletekbe, egy fontos információ. A fejlesztők alaposan újragondolták a szimulációt és épp ezért jó pár helyen belenyúltak a motorba - ennek hála a játék egyrészt gyorsabban fut, másrészt életszerűbb az egész. De ami ennél is fontosabb, az a közlekedést ért változások (lásd ott), és a város felturbózott fejlődése. Két lényegi elemhez nyúltak hozzá a programozók: a *desirability* picit finomodott, „megengedőbb" lett, azaz a negatív hatások enyhültek, a pozitívak erősödtek, ám ez némi kényszerű szigorításokkal is jár (például nagy a rajongói felzúdulás amiatt, hogy a Disease Research Lab és az Advanced Research Center kis mértékű sugárzást okoz, ami elég barátságtalan dolog). A másik lényeges elem, ami változott, az a fejlődési egységek változása – az angol szóval demand cap (DC) és demand buster (DB) értékeinek módosulása. Aki esetleg nem ismeri ezen fogalmakat, annak rövid magyarázat: amint elindítasz egy várost, minden szférának van egy fejlődési limitje (angolul: demand cap). Például a kereskedelmi irodáknál ez a szám 3000 Co-$$ és 2000 Co-$$$ dolgozó – amint ezen értékeket eléred, leáll a kereskedelem fejlődése városodban (ilyenkor esik le az RCI-grafikon kék oszlopa nullára), ez a DC. Ahhoz, hogy ezt megnöveld, „fejlődésösztönzőket" kell építened (demand busters). Ilyenek például a lakóövezeteknél a közösségi létesítmények és a jutalmak, vagy az iparban minden, sikeresen a fogyasztókhoz juttatott áru. A kereskedelemben a szomszéd városokkal létesített kapcsolat és pár jutalomépület mellett a legnagyobb lökést a repülőterek építése jelentette, csakhogy ennek DB-értéke elég alacsony volt – egy kis nemzetközi reptér esetén mindössze 70 ezer -, épp ezért egy igazi nagyváros felvirágoztatásához 3-4 repteret is el kellett szórni, ami havi 5-7 ezer $ kiadást jelentett, nem beszélve a temérdek elpocsékolt helyről. Most a DB-értékek emelkedtek, a repülőterek esetében a tízszeresükre (!), az említett létesítményé például 70-ről 700 ezerre, ami igen hálás dolog, sok pénzt és területet spórolhatunk meg ezzel. Ha mindehhez hozzáteszem, hogy jó pár épület kapacitása is megnőtt, könnyen eljutunk a végeredményig: kevesebb pénzből, rövidebb idő alatt fel tudod virágoztatni a várost!

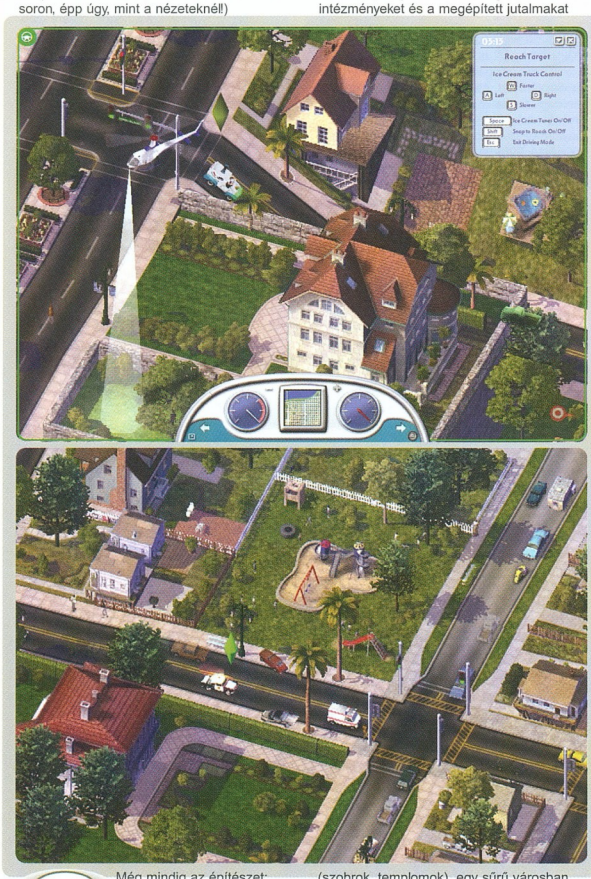
5. Új várost indítva örömmel tapasztalhatjuk, hogy visszatért a nehézségiszint állításásának lehetősége. Amint rákattintasz a cilinderes gombra, az ismerős ablakban, ahol a város és polgármestere nevét kell megadni, választhatsz három fokozat közül. Könnyű szinten 500 000 $ az indulótőke, tanácsadóid egyfolytában ontják az ötleteket, és a város fejlődése is gyorsabb. Közepes fokozaton ezek jóval kiegyensúlyozottabbak (kezdőtőke: 200 000 $), míg a nehéz 100 000 szimoleonnal indít útnak, településed sem nő olyan vadul, embereid pedig alig szólalnak meg. A nehézségi szintet később már nem változtathatod meg (csalással sem), és arra sincs mód, hogy a régi városaidat „átállítsd", ez az opció csak új város építésekor válik elérhetővé. Természetesen egy adott régió városai lehetnek különféle fokozatúak.

6. A régi motorosoknak rögtön feltűnhet, hogy a kezelőfelületen, az RCI-grafikon mellett a gombok átrendeződtek, és egy új is megjelent közöttük (bal felső, daru). Ez egy izgalmas új játékszer, melynek igazából csak esztétikai jelentősége van. Az alapjátékban a fejlesztők által beépített három építészeti stílust (Chicago, 1890; New York, 1940; Houston, 1990) a motor váltogatta egy belső vezérlésnek megfelelően. Most ebbe beleszólhatunk, ráadásul kaptunk még egy komplett készletet: a napjaink modern német nagyvárosai ihlette kortárs európai stílust. Ami igazán nagyszerű az,

hogy mindenféle kombinációt kikeverhetünk. Ha csak az egyik stílus melletti négyzetet jelöljük be, városunk végig az adott építészeti mód szerint épül; ha többet választunk ki, beállíthatjuk, hogy minden stílus egyszerre jelenjen meg a palettán (ez egy elég színes városképet fog eredményezni), – de dönthetünk úgy is, hogy a választott módikat az általunk beállított időszakonként, ciklikusan váltogassa a szimuláció, az alapérték 5 év. (A stílus kiválasztásához kattints a címsoron, épp úgy, mint a nézeteknél!)

8-9. És még egy régi ismerős, ami rögtön kettő: újra elhelyezhetünk tájékoztató táblákat, azonban ez a funkció is jelentősen kibővült. Az eszköz a legfelső, zöld (Landscape Tools) gombbal érhető el, a sorban a legalsó. A megjelenő menüben négy opciót találunk.

- Az első a korábbiakból ismerős jelzőtábla (Signpost), amelyet bárhol „leszúrhatunk" a városban, én például ezekkel jelölöm a közintézményeket és a megépített jutalmakat (szobrok, templomok), egy sűrű városban nagyon hasznos, de jó ötlet ezeket emlékeztetőnek is felhasználni, amikor például kihagysz egy helyet valami épületnek, és erre tűzöl egy címkét, hogy később nehogy véletlenül beépítsd. Sőt, ami nagyon jó: ezek föld alatti nézetre kapcsolva is látszanak, így ezekkel jelölöm meg a felszínen egy-egy metróállomás helyét, majd átkapcsolva nyugodtan lerakhatom az objektumot. Ha kiválasztod az eszközt, és ballal rákattintasz a már meglévő táblára, egyrészt átszerkesztheted, másrészt az egérgombot lenyomva tartva bárhová áthelyezheted!
- A második egy új, modern holmi, az úgynevezett címke (Label). Ez egy fekvő felirat, melyet rá tudsz „vasalni" az utcákra, utakra, de akár a vízfelületre vagy hegyoldalra is, ezzel abszolút hivatalos jelleget adhatsz a városnak, például ha egy valós metropoliszt modellezel (pl. a játékhoz kapott San Franciscót), ráírhatod az utakra a valódi neveket.
- A harmadik gombbal biztonságosan el tudod távolítani a táblákat és címkéket, semmi másnak nem esik baja. (Épp ezért fontos, hogy ezzel az eszközzel „dózerold" le ezeket, ne a szokásos lánctalpassal!)
- A negyedik gomb segítségével ki- illetve visszakapcsolhatod e jelzéseket.



Következzék az új épületek áttekintése. Ezek egy része a rajongók követelésére került be a játékba, mások a csomag kiterjesztett funkcióihoz igazodnak

10-11. Két új rendőrségi intézmény született: megjelent egy rendőrőrs (Police Kiosk) és egy extra rendőrállomás (Deluxe Police Station). Előbbi egy 1x1-es kis pavilon, pár „gyalogjárőrrel", ami például nagyon jó egy város indulásánál, vagy kisebb hatósugárhézagok kitöltésére. Utóbbi az igazi aduász: hatalmas területet fed le, fél tucat rendőrjárőrt tud indítani, ráadásul tartozik hozzá egy helikopter is – ez új U-Drive-It küldetést is ér (lásd ott). Adatai: területe 3x4, építési költség 1200, fenntartási költség 300, építés feltétele: 41 ezres lakosság.

12. Egy új tűzoltóállomást is kapunk: Fire Department Landing Strip, mely nevéhez hűen egy kis leszállópálya őrssel, tartozik hozzá két kocsi és egy kis permetező repülőgép – ezzel természetesen magunk is repülhetünk. A fő paraméterei: méret 15x4, építési költség 800, fenntartási költség 275, építés feltétele: 31 ezres lakosság.

13-14. Apró újdonság, de a U-Drive-It miatt fontos, hogy a kórház és a TV-stúdió tetején megjelent a maga fizikai valójában az épülethez tartozó helikopter, amit szintén vezethetünk, bevetésekben vehetünk részt.

14-15. Az alapjátékban elég idegesítő volt, hogy egy metropoliszban az oktatási intézményeket már szinte egymás mellé kellett építeni, és mégis mindennaposak voltak a sztrájkok. Épp ezért (elsősorban ismét a rajongók nyomására) kapunk egy új, nagy általános iskolát, és egy nagy középiskolát. Végre szanálni lehet tehát a belvárost csúfító kis sulikat, és letenni valami központi helyre a nagyot (ehhez viszont gatyába kell rázni a közlekedést, hogy ne tartson két órát, míg a város túlfeléről beér a kis Pisti-

7. Még mindig az építészet: egy sokak által hiányolt régi kedvenc is visszatér - ismét lehet műemléképületeket „avatni"! A régi „szitisek" ismerik ezt: kijelölöd az épületet, és beklikkeled a „Make Historical" jelölőnégyzetet. Ekkor az épület fejlődése megáll, és még ha új stílusra is vált a szimuláció (lásd az előző pontot), ez az épület nem változik, így egy-egy szebb példánnyal igazán hangulatos milliőt tudsz kialakítani. Annyit még hozzá kell tenni: ez nem érinti az épület funkcionalitását, azaz ha a *Desirability* úgy alakul, a lakók ezt az épületet is elhagyják.

ke). Az új elemi iskola szép és hasznos, persze paraméterei is húzósabbak: méret 3x4, építési költség 2100, fenntartási költség 2000, építés feltétele: 4 ezer polgár. A középiskola új szárnnyal és épülettel bővült, ennek megfelelően területe 4x6, építési költség 7350, fenntartási költség 3750, építés feltétele: 6000 polgár.

15-16. Visszatért a Marina és a világítótorony. Előbbi régen egy kis vitorlás kikötő volt, nekem nagyon hiányzott, most viszont egy szép nagy (1x6) móló lett belőle. Viszonylag kellemes áron juthatunk hozzá (4000$, havi fenntartási költség: 90$), picit húzós feltételekkel: 53%-os MR (népszerűségi index), 18 ezer R-$$ és R-$$$ lakos, és kikötés, hogy a város területének 20%-a vízfelület legyen. Cserébe viszont rengeteg vezethető járművet kapunk (lásd: U-Drive-It), benépesül a víz, sőt egy sárkányrepülő is megjelenik az égen. A városz egy 3x3-as kis épület, 6500 $ az ára, és havonta 100$-t kell költenünk rá. Építésének feltétele legalább 1 működő kikötő (ez kb. 50%-os kihasználtságot jelent), és hatására a hajóforgalom gyorsabb lesz, ezért tovább nő kikötőink hatékonysága.

16. Új épület a jutalmak között a Cruise Ship Port, azaz az őrhajó kikötő, amely igen jó hatással van a kereskedelemre, egész pontosan a nagy pénzköltő cégeket csalja a városba, úgyhogy megéri az árát. Paraméterei: terület 5x4, építési költség 28 000$, fenntartási költség 180, építés feltétele: 15 ezer kereskedelmi dolgozó, 15 darab városi park, és a város területének legalább 35%-a vízfelület.

17. Szintén új az űrkikötő (Spaceport), melynek megépítése természetesen hatalmas lökést ad a high-tech iparnak. A 7x6-os alapterületű objektum személyében a játék történetének legdrágább jutalomépületét tiszteltehetjük, hiszen 96 ezer (!) szimoleon az ára, a fenntartási költség viszont viszonylag alacsony (400$). Feltétele 25 ezer high-tech ipari dolgozó, és egy megépített Advanced Research Center.

18. Sajnos a látványosságok között nem láttam újdonságot (pedig betehettek volna párat a fejlesztők), viszont van egy új móka – megjelent az USA-ban lassan nemzeti játékká növő „Where's Waldo" játék. Ennek lényege, hogy amint megépítesz egy ilyen épületet, egy bizonyos idő múlva felbukkan rajta egy kis kerti törpe, ott marad pár napot, majd eltűnik, és ez ismétlődik ciklikusan. Elég nehéz elkapni a pár pixelnyi kis figurát – készítettem róla képet, ha beteszik az urak, meglátjátok, mit kell figyelni…

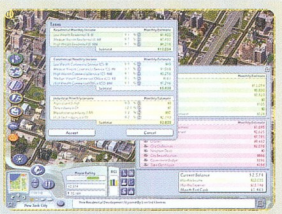
19. Van egy új üzleti lehetőség is - a megszorító város elfogadhatja az ördögi Dr. Vu baljós ajánlatát, és átadhat egy borzalmasan nagy területet (10x20) a szupertitkos Area 51 számára. Ennek – nyilvánvaló hátrányai mellett – több előnye is van: hozzájutsz havi 380$-hoz, finom jégkrémmel látja el a várost, ráadásul a doktor sátáni játékszereit is vezetheted, és teljesítheted aljas küldetéseit (lásd: U-Drive-It).

20-21. Bár már fent írtam, azért említtessék meg még egyszer: a Disease Research Lab és az Advanced Research Center kis mértékű sugárzást okoz, ezért ezeket tedd valahová a város szélére (annál is inkább, mivel az előbbiből kiszökdöső majmok dugókat okoznak…). Egyébként a DRL kapacitása növekedett, így elég belőle egy a városba.

22. Újabb áldás a fejlesztőktől egy nagy vízszivattyú, mely az eddigieknél tízszer több vizet termel (200 ezer köbméter, persze fenntartási költsége is közel tízszeres, pontosan havi 3150$, megépítéséhez 2x1-es terület és 15 400$ kell, és két feltétel közül egy teljesülése: vagy 10 ezres össznépesség, vagy 40 ezer köbméter / hó megtermelt ivóvíz. Bár az ára húzós, de ha a régiót tekintve központi helyen van a városod, sok pénzt vissza lehet hozni a szomszédokkal kötött üzlettel. (Az én százezres városom most kezdi megközelíteni a 200 ezres felhasználást, eddig havi 5000-et adtam el jó pénzért.)

IV. A költségvetés változásai

23. A költségvetés alapjaiban nem változott nagyon, de jó pár remek húzást itt is bedobtak a fejlesztők. Ha megnyitjuk az adózás képernyőjét, rögtön láthatjuk, hogy egyrészt áttekinthetőbb lett, másrészt pár új lehetőség is van. Az alapjátékban is tudtuk a három zónatípus három-három vagyonszintjét állítani, ám itt csak az adott zóna összbevételét olvashattuk le. Most ezen értékeket külön-külön is nyomon követhetjük, másrészt a fejlesztők az eddigi tulajdonképpeni logikai bakit is feloldották azzal, hogy a 12 adósávot helyre tették, vagyis külön állíthatjuk a kereskedelem esetén az irodák és szolgáltatók adózását, illetve az iparnál az I-D, I-M, I-HT hármasát, *és ami a legfontosabb: mostantól végre a mezőgazdasági területek is fizetnek adót!* Az alapjátékban a fejlesztők nyilván az amerikai példát vették alapul, ahol az állam erősen dotálja a farmergazdálkodást, ám mivel erre külön lehetőség nincs a játékban, ezért 0%-os adót állítottak be – ez viszont a játékosok nemtetszését váltotta ki (jogosan, teszem hozzá). Most tehát végre hasznot is húzhatunk az agrikultúrából, ami újabb taktikai-stratégiai elem. Egy régi város importálásakor az agrárterületek adószintje az alap 9,0%-ra áll be, erre érdemes odafigyelni, és rögtön induláskor megfelelően beállítani!



24. Még egy jelentős változás – áldom a nevét, aki kitalálta! A költségvetés ablak még egy réteggel gazdagodott. Ha ráböksz a kiadás oldalon akár az egészség- és oktatásügy, akár a közbiztonság, akár a közszolgáltatás

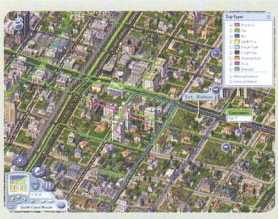
(utilities) bejegyzésre, megnyílik a szokásos ablak, ahol globálisan állíthatod be az adott osztály (tűzoltóság, kórházak, erőművek stb.) büdzséjét. Ám itt jön a változás – még eggyel tovább lehet lépni! Ráklikkelve például az oktatási osztályra, megjelenik egy új ablak, ahol *a város összes oktatási- és művelődési közintézménye* tételesen fel van sorolva, beállítási lehetőséggel, és a kihasználtság/kapacitás feltüntetésével. Ez tehát azt jelenti, hogy végre nem kell rendszeresen végigkattintgatni az összes suli és kórházon, hogy leellenőrizd, a „népessége" nem lépte-e át a jelenlegi költségvetés szabta határt, hanem itt, egy helyen megtalálod mindet, és be is állíthatod azt. Óriási segítség! A felsorolás hiperlinkszerűen működik, azaz ha bármelyik intézmény nevére ráböksz, a főablakban a kamera rááll az épületre, így könnyen be tudod azonosítani azt.

esetében egyenesen kívánatos ez.
A másik lényeges elem, hogy teljesen megváltozott az útvonalkereső motor alapelve. A régi *havonta* megvizsgált két dolgot: 1 – a polgár a lakóhelyéhez legközelebbi munkahelyen dolgozik-e; 2 – ezt a lehető *legrövidebb* útvonalon éri-e el. Ha az 1. pont nem volt igaz, az illető munkahelyet változtatott; ha teljesült, és a 2. nem, új útvonalat keresett a program. Most a munkahely változtatás megszűnt, azaz ha valaki talál magának melót, addig marad ott, amíg az épület áll, és működik. A másik változás, hogy a motor *négyhavonta* ellenőrzi le az ingázás útvonalát, és megkeresi a *leghatékonyabb* utat, ami nem feltétlenül a legrövidebb, sokkal inkább a leggyorsabb. Ennek több előnye is van: a szimuláció életszerűbb, a nagyobb ellenőrzési intervallum kisebb processzorterheléssel jár, emiatt érezhetően gyorsabb is a játék, és hatékonyabb a közlekedési útvonalak kihasználása is – ez a városmenedzselésnél említett limitek kitolása miatt is fontos, mivel felgyorsult a fejlődés, ép ezért bizony oda kell figyelned a közlekedésre, és megfelelő alternatívákat kínálni az utazóknak. Ezt elősegítendő kaptunk egy igen hasznos készséget.

25.

Ez az új barát egy lekérdező eszköz. A jó szeműek észrevehetik, hogy a kis térkép melletti eddigi egyetlen kérdőjeles gomb kettéosztódott. A felső a hagyományos esz-

köz, az alsó az új, a „Route Query" (kb. útvonal lekérdezés). Ha ezt kiválasztod, és egy épület fölé viszed, a megjelenő információs ablakból leolvashatod, az adott objektumnak közlekedési szempontból hány „felhasználója" van, és ezek milyen eszközöket használnak mindennapi életük során (például egy bérház esetében reggel 62 autó indul útnak, 12-en gyalog, 6-an busszal igyeknek munkába, egy gyárnál pedig, hogy ide hány munkás érkezik és hogyan, illetve hány szállítójármű indul el az adott napon), egy út fölé mozgatva pedig azt láthatod, mekkora forgalom halad át rajta. Ráklikkelve egy épületre a program kirajzolja a lakosok által használt útvonalakat is, ez remek módszer arra, hogy megfigyeld, hogyan érik el városod polgárai céljukat, és adott esetben azt is kiszúrhatod, ha egy tömegközlekedési eszköz nincs kihasználva, annak mi lehet az oka. Egy útra bökve szintén megjelennek az útvonalak, itt azt láthatod, az adott utat kik használják, ez segíthet abban, hogy egy túlterhelt útról eredményesen elvezesd a forgalmat, egy másik, alternatív közlekedési lehetőséget kiépítve úgy, hogy az a megfelelő területekről „felszippantsa" a tehermentesítendő szakasz használóit. A klikkeléskor megjelenő ablakban színkódok szerint szétválogathatod az útvonalakat, tehát például arra is lehetőséged van, hogy csak a buszokat vagy a gyalogosokat kérdezd le, és szintén itt választhatod ki, hogy a reggeli (Morning Commute) vagy az esti (Evening Commute) forgalomra vagy-e kíváncsi. Ezzel az eszközzel hamar „gatyába rázhatjuk" a tömegközlekedést, hiszen eddig szinte vakon dobáltuk le a megállókat és húztuk a metróvonalakat – most érdemes végigfésülni a várost, és ha kibökjük, hogy egy adott lakónegyedből szinte mindenki ugyanazon „munkakörzetbe" (ipari- vagy kereskedelmi zónák) igyekszik, összekötve a két pontot valamilyen „tömegjárművel", könnyen rendet teremthetünk a túlzsúfolt nagyváros közlekedésében. (Ez „féloldalasan" is működik, azaz ha egy gyárnegyedben kihasználatlanul árválkodik egy buszmegálló, nézd meg, hogy a környező üzemekbe honnan érkeznek a dolgozók – lehet, hogy pont onnan, ahová elfelejtettél annak idején ellenoldali megállót telepíteni. Egyébként mindezek alapján a régi metropoliszom teljes közlekedését át kell szerveznem, de legalább már tudom, hol volt a hiba – az újban pedig még egyetlen „black hole" üzenetet sem kaptam, a megállók ideális kihasználtsággal működnek.)



FIGYELEM! Nagyon fontos dolog: ha egy régi, még az alapjátékban megkezdett várost töltesz be, a közlekedés látványosan összeomlik, és a fenti lekérdező eszköz sem működik tökéletesen! Ez az újrairt motor miatt van, pár hónap (nagyobb városnál akár 1-2 év is!) kell, míg a szimuláció „bedaráljа", azaz feldolgozza és átszámolja a város közlekedését, úgyhogy csak semmi pánik, addig nézegesd az új lehetőségeket, vagy gyorsítsd fel a játékot!

26.

A forgalom adatait mutató ismerős és sokat használt térkép (a zöld-sárga-piros) új nevet, új opciót és egy új nézetet kapott. Ezentúl forgalomsűrűség (Traffic Density) helyett Congestion (kb. túlterheltség) a neve, és immár kiválaszthatjuk, hogy a reggeli vagy az esti adatokra vagyunk-e kíváncsiak. Ez a nézet továbbra is azt mutatja meg, az adott útszakaszon mekkora a forgalom annak kapacitásához képest, ebben nincs változás. Ám ugyanitt átkapcsolhatunk egy másik

V. Közlekedés

Azt hiszem természetes, hogy ezt a részt érintette legjobban a „renoválás". A Rush Hour SimNation közlekedését teljesen új, valós alapokra helyezi, ezért a fejlesztőknek át kellett írni a program erre vonatkozó részét. A legnagyobb változás az útvonalkereső (pathfinding) motort érte. Az alapjátékban ha két vagy több tömegközlekedési objektumot akartál használhatóvá tenni (például egy buszmegállót és egy metróállomást, esetleg ezek mellé még egy pályaudvart), ezek között egy egységnyi „lyukat" kellett hagyni, mert a motor nem tudta lekezelni, kiszámolni a közvetlen átszállást. Ez a korlát megszűnt, így nyugodtan egymás mellé építheted ezeket, sőt a parkolóház (lásd lejjebb)

nézetre is, ez a Traffic Volume, ezt hozzávetőlegesen forgalommennyiségnek fordíthatnánk, és egy-egy út kihasználtságát mutatja meg. Itt a közlekedési mód fajtáját is megadhatjuk, azaz lekérdezhetjük, hogy a buszok vagy a gyalogosok melyik útvonalakat használják, és milyen nagyságrendben. Ez például jó lehet arra, hogy lekérdezzük az áruszállító járművek (Freight Truck) forgalmi adatait, és a kiinduló- és végállomás között kiépítsünk egy teherszállító vasúti pályát, ezzel tehermentesítve az adott útszakaszt. A reggeli és esti lekérdezés mindkét nézetnél nagyon jó arra, hogy megtudd: egy-egy útvonal működik-e rendesen, tehát ha azt látod, hogy egy autópálya szakasz csak reggel van kihasználva, és este a vele párhuzamos utak forgalma nő meg, ez azt jelentheti, hogy a „visszafelé szakaszon" nem működik egy rámpa, nem tudnak feljutni a sztrádára a hazaigyekvő szimek.

27. A forgalommennyiség alakulását egy új grafikonról is leolvashatjuk, természetesen itt is kiválaszthatjuk az egyes közlekedési módokat. Ez hasznos lehet akkor, ha például meg akarjuk tudni, hogy sikerült-e egy újonnan épített tömegközlekedési útvonallal csökkenteni a gépkocsiforgalmat.

28. Apró látványelem, de jópofa dolog: sok új jármű jelenik meg a városban. Motorkerékpárok, személy- és teherautók, trélerek.

29. Szintén kis módosítás, de sokkal valószerűbb és nekem jobban bejött: a játék sebességének változtatásával a forgalom (járművek, gyalogosok egyaránt) sebessége is változik, tehát szünetkor minden leáll!

30. A valósághűbb élményt a túlzsúfolt utakon bekövetkező *látható* karambolok fokozzák. Eddig ezek csak feltételesen voltak jelen, azaz megtörténtek, de nem láthattad őket. Most viszont nagyon is látványosan jelen vannak, amely újabb stratégiai elem, ugyanis nyilván ilyen esetben meg kell vizsgálni a baleset okait és megtenni az ellenlépéseket – például egy zsúfolt kereszteződést körforgalommá (lásd lejjebb) alakítani, ezzel látványos sikereket lehet elérni. Végre tehát láthatjuk a „valóságban", mire jók ezek a „keringők").

Jöjjenek a legfontosabbak: az új közlekedési eszközök és műtárgyak, azaz a lila gomb, fentről lefelé haladva.

31-32. Az első gomb az utaké, itt két feltűnő dolog van: kikerült innen a buszmegálló, és kaptunk két új úttípust. Az első egy kétsávos *egyirányú út*. Ennek segítségével nagyon jól csökkenthetjük egy-egy út zsúfoltságát – csak arra kell figyelnünk, hogy legyen megfelelő mennyiségű ellenirányú út is. A megépítése egyszerű, csak a kívánt forgalomiránynak megfelelően kell húznunk a pályát. Apró trükk, hogy ha elkezdtünk fentről lefelé építeni egy egyirányú utat, és vele szemben egy másikat, ha bármelyiket ráhúzzuk az ellenoldali párjára, annak iránya megfordul, így összehangolhatjuk ezek működését. Sajnos vannak nehézségek is, szinte lehetetlen egy utcát az úthoz hasonlóan egyirányúvá építeni, előbb szanálnunk kell, ami elég költséges móka. A különféle úttípusok keresztezését is elég nehézkes megoldani – épp ezért azt javaslom, indíts el egy szűz várost, és próbálj ki mindent, amit itt felsorolok és leírok, szerezz egy kis rutint, mielőtt élesben próbálkoznál!

rűen az utaknál nagyobb, a sztrádánál azonban kisebb a kapacitása. Építési költsége elég barátságos (60$/szegmens), a fenntartása viszont autópálya mértékű (1$/hó). Igazi nagyvárosi miliőt kölcsönöznek településednek, főleg a felhőkarcolók árnyékában. Itt egy dologra kell figyelned: a sugár-

A második új úttípus a *sugárút* (avenue). Ezt már az alapjátékban beígérték a fejlesztők, most végre meg is érkezett. A sugárút egy kétszer kétsávos, két egység széles út, középen határolókkal elválasztva. Értelemszerűen ez utaknál lényegében két, kétsávos egyirányú út, egymástól fizikailag elválasztva. Ha egy meglévő úthoz csatlakoztatod, az csak a sugárút egyik útféléhez kapcsolódik, és ez bár csökkenti a forgalmat, de nem lehet átjutni a „túlpartra". (Ha utat húzol sugárútra, ezt a fajta csatlakozást sajnos nem lehet kivitelezni.)

33. Bár nincs külön gombja, mégis az egyirányú utakból igazi körforgalmat építhetünk! A mellékelt ábrán láthatjátok ezt, egyszerűen az egyirányú utat körbe kell húzni, és rácsatlakoztatni az utat. Bár ez lefoglal egy 3x3-as területet, nagyon jól szét lehet vele osztani a közlekedést, és ami a fontos: mivel nincs „rendőrlámpa", a forgalom folyamatos,

nem lassul, így a rá csatlakozó utak zsúfoltsága is csökken. Ha van egy túlterhelt csomópontod, érdemes megfontolni egy körforgalmi pálya építését!

36-37. A harmadik gomb ikonja is más, de még mindig itt vannak a vasútvonalak és depók - sok újdonsággal. A hagyományos vasúthoz

34-35. A második gomb ikonja megváltozott, ám továbbra is itt találjuk a sztrádákat – jelentősen kibővítve. A rajongók imája ismét meghallgatásra talált: végre építhetünk talajszinti autópályákat is! Ennek építési költsége harmada az emeltpályásénak, de fenntartása ugyanannyi. Ezen úttípust mind az emeltpályás sztrádához, mind a sugárúthoz „szembe irányban" egyszerűen, ráhúzással csatlakoztathatjuk, azaz például egy városi sugárútból átmenet nélkül nőhet ki a régióba vezető autópálya. (Jó trükk például, ha egy folyó két partján lévő sugárutat kötünk össze híddal, hogy a hidat nem sugárútként, hanem autópályaként építjük meg, hiszen ennek a legnagyobb az áteresztőképessége).
Végre megjelent a T-kereszteződés, tehát nem kell fölösleges lóheréket letenni, ha csak két pályát akarsz egymással merőlegesen összekötni. A rámpák terén új nincs, hacsak azt nem említjük, hogy mindenből kétféle van: egy az emeltpályás, egy a talajszinti sztrádához. Az viszont nóvum, hogy most már bármelyik csatlakozást előre megépíthetjük, azaz ha megtervezed a leendő úthálózatot, leteheted akár a rámpákat, akár a T-kereszteződést vagy a lóherét leendő helyére. A rámpákról szólva egy fontos „trükk": Bármely rámpát kiválasztva a TAB nyomogatásával váltogathatunk a rendelkezésre álló rámpák közül, így kiválaszthatjuk az adott összekötéshez illő szakaszt (például egy sugárútról talajszinti sztrádára való csatlakozást.)

építhető egy szép, nagy központi pályaudvar (Grand Central Train Station), ami egy igazi nagyvárosból nem hiányozhat. Feltételei is ennek megfelelően elég húzósak: építési költség 24 ezer, egy, a kapacitása közelében üzemelő kisállomás, valamint összesen 172 ezer lakos és kereskedelmi dolgozó.
Újfajta közlekedési mód is született: megjelent a Monorail, azaz az egysínű vasút, mely emelt pályás, és jóval gyorsabb a hagyományos szerelvényeknél (ez az SC4 jelenlegi leggyorsabb tömegközlekedési eszköze!), ezért az útvonalán nagyobb kapacitást tud szállítani. A hozzá tartozó pofás kis állomáshoz sajnos nem épül parkoló, mint „földi testvéréhez", ezért mindenképp kell mellé busz- vagy metróállomás, esetleg egy parkolóház. (lásd lejjebb).

38. A következő gomb nemcsak küllemében, de nevében is megváltozott. Eddig itt a metróvonalak építéséhez találtunk eszközöket, most minden „egyéb" idekerült, ami máshová nem fért be. Itt találod például ezentúl a buszmegállókat (persze a metró is még itt figyel) – ám hatalmas adag újdonság is vár rád.
Az első rögtön az Elevated Rail, vagyis a magasvasút. A rajongók kívánságlistáján a sugárutak és a talajszinti sztrádák mögött ez a közlekedési mód állt a harmadik helyen, hiszen e nélkül például Chicagót megépíteni nem lehet... Hogy ez itt, és nem a vasútvonalak között szerepel, annak egy oka van: ez az eszköz lényegében egy földfelszíni metró. Megépítése annál jóval olcsóbb (50$/szegmens), és ami a lényeges: összekapcsolható a föld alatti hálózattal! Természetesen megfelelő működéséhez felszíni állomásokra is szükségünk lesz, ezekhez szintén nem tartozik parkolási lehetőség, ezt neked kell megoldanod.

Mielőtt tovább lépnénk, járjuk kicsit körbe a városi kötöttpályás közlekedés kérdéseit, hiszen talán sokakban felmerül, szükség van-e magasvasútra, mi a jobb: az egysínű vasút, vagy a hagyományos. A magasvasút kérdésében elég szkeptikus vagyok. Kipróbáltam: valóban egyenértékű a metróval, ugyanis hiába építettem egy vonalat rögtön a város indulásakor lakóövezet – kereskedelmi zóna – ipari negyed útvonallal, az első utasok 90 - 100 ezres lakosságnál kezdtek megjelenni, ami a metróra is igaz, hiszen annak telepítését is ekkora népességnél érdemes elkezdeni. Ennek értelmében azt kell mondanom: a magasvasút elsősorban látványelem, bár pénzügyi szempontból gazdaságosabb, hiszen építési és fenntartási költsége egyaránt alacsonyabb a metróénál, kapacitása viszont ugyanakkora (és ehhez hasonlóan sem forgalmat, sem légszennyezést nem produkál) – ezért viszont értékes területeket kell feláldoznunk a felszínen (szerencsére az állomás egy egység széles).

A hagyományos vasút ennél lényegesen olcsóbb, és ezt hamarabb használatba veszik az utasok. Ráadásul a nagyállomás megépítése igen nagy lendületet ad mind a kereskedelmi szférának, mind a lakosság fejlődésének – és azt se felejtsük el, ez az egyetlen tömegközlekedési megoldás, amelyhez parkoló is tartozik, a többiekhez most már építhetünk parkolóházat, ám ez nagy helyet foglal, és még ennek fenntartási költségével is számolnunk kell.
A Monorailt az SC4 „a leggyorsabb városok közötti szállítási eszközként" aposztrofálja, és ez igaz is, ezt főleg nagyobb városok összekötésére érdemes bevetni, ráadásul jól is mutat például víz felett, egy szép sztrádahíd mellett.

39. A következő nóvum a már sokat emlegetett parkolóház (Public Parking Garage). Ezer férőhelyes, nem túl drága (150$ építési, 5$ fenntartási költség), de elég nagy helyet foglal (3x2), és persze elég nagy forgalmat, zajt, szmogot generál. Célszerű közvetlenül az állomások és megállók mellé építeni – azt vedd figyelembe, hogy ha ezek tiszta kereskedelmi- vagy iparzónákban vannak, erre az oldalra fölösleges felhúzni ilyen épületet, hiszen ide autó nélkül, az adott eszközzel érkeznek a népek, és ezekkel is mennek haza. Mint minden más közlekedési megoldás esetében, az építés pontos helyének megállapítása érdekében használd az új lekérdező eszközt!

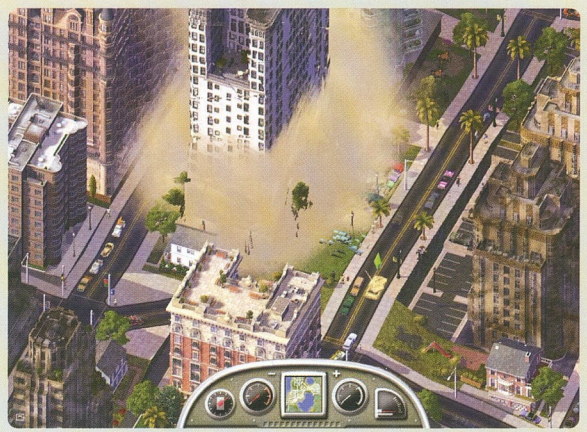
40. Remek új „játékszer" a díjszedő fülke (Toll Booth), melyeket sztrádákra, sugárutakra és normál, kétirányú utakra helyezhetünk, megadóztatva az ezeken közlekedőket. (Tehát egyirányú útra nem tehetjük, és nem építhetjük átlós pályára sem!) Ennek hatása igen pozitív lesz a büdzsére (10 cent/autó/hó, azaz 1000 áthaladótól 100$-t kapunk!)

– ám sajnos mivel korlátozott az áteresztőképessége, torlódásokat, és így nagyobb forgalmat generál. (Továbbiakat lásd a „Hibajegyzék és megoldások" fejezetben!)

41. A repülőterek esetében építési szempontból változás nincs, annál több van viszont a legutolsó gombbal elérhető vízi közlekedésnél. A legnagyobb újdonság, hogy végre megjelentek a kompok! Rögtön két eszközt is kapunk: az első csak utasok szállítására való (Passenger Ferry Terminal), ennek ára 150$, és havi 10$ a fenntartási költség, kapacitása 1000 fő. A másodikra már az utasok mellett autók is felférnek, ennek építési és fenntartási költsége is duplája az előzőnek. Mindkettőben közös viszont, hogy összesen csak 16 kompkikötőt építhetsz városodba, de nem hiszen, hogy ez gondot okozna… Ehhez azonban egy megjegyzés: csak akkor indul be a kompforgalom, ha van a térképen induló- és végállomás. Azaz ha régiód két városát akarod ily módon összekötni, ez csak akkor lehetséges, ha a másik településből átlóg annyi szárazföld, hogy megépíthesd oda a fogadóterminált (épp úgy, mint mondjuk a hidak esetében, hiszen gyakorlatilag a komp épp ezek kiváltására született). Elhelyezésük a strandokhoz hasonló – épp ezért javaslom, ezek elhelyezését, a megfelelő terep kialakítását gyakorold be egy szűz területen! (Ugyanez áll a jachtkikötőre vagy az őrhajóállomásra is, ezek eléréséhez a próbálkozások idejére használd a jutalomépületek feloldására szolgáló családkódot.)

42. Ami itt nem szerepel, az a 9 új, szép híd. Ezek kiválasztása egyszerű: ugyanúgy, mint eddig, át kell húznod az utat a túlpartra, ekkor megjelenik egy ablak, itt lehet rábökni a neked szimpatikus szerkezetre. Az ablakban láthatod a híd nevét, az építési költséget, és a jobb alsó sarokban azt, alkalmas-e a híd magassága hajók és kompok átengedésére. Ha nem, a „Bridge Height" tolókával állíthatsz a híd magasságán. Néhány megkötés azonban itt is van:
- utcák és egyirányú utak nem kapcsolódhatnak a hidakhoz
- a magasvasút és a monorail számára csak egyfajta hídtípus létezik, itt tehát nincs választási lehetőséged
- nem mindig ajánlja fel a program a teljes készletet, ez függ egyrészt az áthidalandó távolságtól (hiszen bizonyos fajtájú szerkezetek fesztávolsága korlátozott), másrészt a műtárgyat igénybe vevő közlekedési eszköztől, azaz a hagyományos vasút számára kevesebb fajta áll rendelkezésedre.

További közlekedési lehetőségek és korlátozások, megkötések
- Alagutak készíthetők utak, sugárutak, egyirányú utak, vasút, monorail, és sztrádák (földi és emeltpályás egyaránt) részére. Utcák és emeltpályás vasút részére nem, bár ez utóbbi ugye összekapcsolható metróval, így az kvázi alagútként funkcionálhat a kívánt szakaszon.
- Minden közlekedési út megépíthető átlósan, kivéve az utcákat (és persze az alagutakat és hidakat).
- Kereszteződések: mind az emeltpályás, mind a talajszinti sztrádákkal keresztezhetőek az utak, egyirányú utak, sugárutak, és persze maguk a sztrádák is. A talajszinti



sztrádákkal keresztezhető az egysínű és emeltpályás vasút, ám az utcák és a hagyományos vasút nem, az emeltpályás sztrádával utcák, normál vasút, de nem az egysínű és emeltpályás vasút.
- Összekötési lehetőségek: A sztrádák T-kereszteződését használva összeköthető a talajszinti sztrádákat mind a talajszinti, mind az emeltpályás sztrádákkal, és ugyanígy az emeltpályásokat a talajszintiekkel és az emeltpályásokkal. Mindkét sztrádatípus összeköthető sugárutakkal. A sugárutak összeköthetők normál utakkal és utcákkal.

VI. My Sims Plus-

43. 43. A városunkat sokkal személyesebbé tevő My Sims opció is kibővült, egyrészt hangulati elemekkel, másrészt, ami sokkal fontosabb, a forgalomanalizáló funkciója is erősödött. Amint kiválasztod az eszközt, máris láthatod, hogy még egy füllel bővült. Az első kettő (az üzenetek és az általános információk) nem változott, a harmadik a kis autóval viszont teljesen új. Az első eszköz segítségével elküldheted embered a város bármelyik pontjára, eközben megfigyelheted, hogyan jut oda, és út közben milyen gondolatok fogalmazódnak meg kis fejében. A másodikkal beülhetsz szimed autójába, és mehetsz pár kört a városban. (Bizonyos esetekben ez egy küldetést is jelent, lásd a U-Drive-It részt!)
A következő lehetőség, hogy rengeteg típus közül kiválaszthatod embered autóját, ez persze annak vagyoni helyzetétől is függ, azaz ha egyszerű munkásként érkezik, csak az „egydolláros" szekcióból válogathatsz, míg jó anyagi körülmények között akár sportautót vagy limuzint is beállíthatsz a garázsba. Az e melletti gomb jóval pihentebb ötlet: azt állíthatod be, ha épp nem autóval, hanem gyalogosan közlekedik az embered, milyen eszközt használjon ehhez. A hagyományosnak mondható séta, kerékpár, soros görköri, gördeszka vagy roller mellett olyan őrültségek szerepelnek, mint háti rakétahajtómű (Jet Pack), riksa, hordszék, különféle motoros eszközök vagy a talán sokak számára ismerős pogó (bot, rugóval az alján, pattogni kell vele, mint szöcske).
Végül még két eszköz. Az első az ismerős, ezzel tudod új helyre költöztetni embered, a második viszont újdonság: már munkáltatót is választhatsz emberednek! Természetesen e két opcionál is figyelembe kell venned embered vagyoni besorolását.

44-45. A My Sims szekcióban találsz két új gombot is.
Az elsőt kiválasztva kezedbe kapsz egy mikrofont, ezzel rábökhetsz bármely gyalog vagy autóval közlekedő lakosodra, ezután nyomon követheted őt, és láthatod gondolatait, véleményét az adott környékről, ez amolyan gyors közvélemény-kutatásra alkalmas tehát. A második a sokkal izgalmasabb lehetőség, az a bizonyos U-Drive-It, amely máris kettéosztotta a rajongótábort – ismerkedjünk meg vele!

VII. U-Drive-It

46.

Az angol szó feloldása: „Te vezetsz", és két régi játék, a „SimCopter" és a „Streets of Sim City" lehetőségeit csempészi vissza a játékba. Aki ezeket nem ismerné: olyan kiegészítők voltak, melyekbe beimportálhattuk SC2000-ben épített városainkat, és az elsőben helikopterrel, a másodikban autóval járhattuk be a légteret, illetve településünk utcáit. A U-Drive-It lényege tehát, hogy szinte bármely, városunkban közlekedő eszközbe beülhetünk, aminek célja többes. Egyrészt móka és fantasztikus érzés az általad teremtett város útjait járni, testközelből szemlélni a kezed nyomán a semmiből kinőtt épületeket. Másrészt nagyon jó eszköz arra, hogy bejárva a várost megtapasztald a közlekedés nehézségeit – így talán nagyobb késztetést érzel arra, hogy javíts azon, de arra is hasznos, hogy feltárj bizonyos gócokat (például ha sok egyirányú utat építettél, mennyire könnyű vagy nehéz eljutni ezeken egyik helyről a másikra, de akár belefuthatsz egy véletlenül elbontott útpályába is…).

A harmadik lehetőség a legizgalmasabb: különféle feladatokat vállalhatsz be! (Ez okozott kisebb vitát a közösségben, hiszen az ellenzők szerint az SC épp attól nagyszerű, hogy nem küldetésorientált, hanem teljesen szabad, nyílt végű.) A küldetésekhez többféle módon juthatsz: egyrészt van, hogy automatikusan felajánlja néked valamely tanácsadód - ez általában akkor történik, ha felhúzol egy olyan épületet, melyhez kapcsolódik egy újfajta jármű (például az első kórház megépítésekor a mentőhelikopter). Másodszor minden UDI lehetőséget megtalálsz a My Sims szekcióban, a kis, masnival átkötött autóra bökve, külön csoportosítva földi, vízi és légi járművekre – amelyik ki van szürkítve, még nem elérhető, ehhez általában meg kell építened egy épületet, ami pedig sárgával van bekeretezve, ahhoz egy küldetés tartozik. A harmadik lehetőség, hogy a városban közlekedő minden olyan jármű felett, amelyet vezethetsz, egy kis kék ikon lebeg, erre kattintva is beülhetsz akár tesztvezetésre, akár egy adott misszióra. (Ez a jelzés sokszor zavaró lehet, épp ezért ezt ki- és visszakapcsolhatod az említett UDI-szekcióban, tehát My Sims – masnis autó, legalsó gomb.)

Amint kiválasztasz egy olyan járművet, melyhez küldetés kapcsolódik, megjelenik egy üzenetablak, melyben ékes angol nyelven megtalálod a feladat leírását. Ha nem érted, ne ijedj meg: a legtöbb esetben el kell menni valahová, a helyes irányt egy piros nyíl mutatja, amint odaérsz, a cél pirossal be lesz keretezve, elég megállni mellette. Ha az üzenetablakban látsz egy kék „What's my alternative?" szöveget, erre kattintva egy alternatív küldeteshez jutsz – ha az első pozitív volt, ez negatív és fordítva.
A sikeres végrehajtás előbbi esetben a népszerűségi index megadott értékű növekedését, utóbbiban csökkenését eredményezi, és gyakran pénzjutalommal is jár. Az MR változása nem állandó: a küldetés végcéljánál megadott sugarú körben három hónapig fejti ki hatását – ezt a Mayor Rating és Desirability nézeteknél ellenőrizheted le. (Ez mondjuk azt is jelenti, hogy adott esetben bátran bevállalhatsz egy negatív küldetést, hiszen egy 70 ezer $ bevétel mellett elenyészik az a 3 hónapos „nemszeretünk"). A legnagyobb vonzereje mégis az az egész mókának – és ez a másik, ami megosztja a népet -, hogy ily módon idejekorán hozzájuthatunk jutalomépületekhez! Az elég durva, hogy az első buszmegálló telepítése után beülve egy beteg sofőrhaver helyére, és időre bejárva az útvonalat elnyerjük azt a kongresszusi központot, ami amúgy 25 ezer kereskedelmi dolgozó és egy nagy repülőtér birtokában válna elérhetővé. Annyit azonban gyorsan hozzá kell tennem: ez csak hozzáférést jelent, azaz ugyanúgy le kell csengetnünk érte a pénzt - fenti esetben 32 ezer szimoleont -, mint „rendes" körülmények között. Épp ezért nem biztos, hogy előbb fogod megépíteni az épületet, mint máskor, de a lehetőség legalább megvan.

A járművek irányítása igényel némi gyakorlást. Amint „beleülsz" egybe (bár nem belső, hanem külső, izometrikus nézetről van esetünkben szó), a képernyő jobb felső sarkában megjelenik egy kis segítő ablak, ebben megtalálod, az aktuális jármű terelgetéséhez mely gombok szükségesek. Ami itt nincs írva: a WSAD mellett használhatóak a kurzorbillentyűk is. A szóközbillentyű az akciógomb, ezzel lehet dudálni, a polgármester limója esetében pénzt szórni ki az ablakon (vigyázz, a város költségvetéséből vonódik le az összeg!), vagy épp riporterkedni. Az ENTER szolgál megfelelő járművek esetében a sziréna ki-bekapcsolására. Tűzoltóautónál oltáshoz a legénységet a bal egérgombbal pakolhatjuk ki a kocsiból, jobbal célozhatunk a vízsugárral. Légi járművek esetében az emelkedés az E vagy Home (helikoptereknél felemelkedéshez fel kell pörgetni a rotort, ehhez 5-6 másodpercig lenyomva kell tartani ezt a billentyűt), ereszkedés a C vagy End gombokkal lehetséges. A járművek terelgetésénél mind a térkép forgatása (Page Up / Page Down), mind a zoom (num. bill. +/-) működik (az ismert limitációkkal, tehát pl. a 6.szintű zoom csak a beállításoknál a legnagyobb grafikai részletességet választva érhető el).
A legfontosabb és leginkább begyakorlandó billentyű a SHIFT. Ez egy váltókapcsoló, az „on-road" és „off-road" módok között. Előbbi esetben a jármű az „úthoz ragad", a város határához érve visszafordul (és például ha egyenes úton haladva nyomva tartjuk valamelyik iránygombot, az első kereszteződésnél „sarkosan" befordul). Utóbbiban ez a kötöttség nincs, lemehetünk az útról (sok esetben ez szükséges is), előzni például csak ilyenkor tudunk, és ami a lényeg: tolatni is! Érdemes „free drive" módban begyakorolni mindezt, hogy a küldetések során menjenek. Nekem bejött ez a móka…

VIII. Hibajegyzék és megoldások

Sajnos csakúgy, mint az alapjáték, a Rush Hour is szenved jó pár hibától. Az SC4 esetében két patch jelent meg, gyaníthatóan az RH is hamarosan megkapja az elsőt. Szerencsére lelkes és tehetséges emberek modok formájában a hibák jó részét orvosolták, ezek letöltésére ajánlom a Simtropolis webkikötőt (**www.simtropolis.com**). **Az itteni urak készítették el anno az útkereső motor hibajelentését és vázolták fel a lehetséges megoldásokat – bár a Maxis nem reagált erre, az újjáírt motor feltűnő módon tükrözi ezen javaslatokat…**

Most egy rövid felsorolása következik azon modoknak, melyeket ajánlok használatra. Letöltés után a játék „Plugins" alkönyvtárába kell kicsomagolni őket.
- Transit_BugFix: A legfontosabb javítás, jelenleg a 0.19-es verziónál tart, és 28 (!) ismert hibát orvosol. Ezek közül a legfontosabbak: a talajszinti sztrádán megáll a forgalom az emelt pályás vasút alatt; átlós utak építésénél a kereszteződésekben rengeteg hiba, például nem tudnak a járművek balra kanyarodni; ha U-Drive küldetésben talajszinti sztrádáról kanyarodsz le sugárútra baloldali áthajtó rámpán keresztül, a küldetés sikertelenül véget ér; egyirányú út és sugárút kereszteződésében „megáll az élet". Mindaddig, míg kijön egy hivatalos javítás minderre, javaslom ezen módosítás használatát – ha kijött a patch, ezt majd le kell törölni!
- TollBoothBoost: A díjbeszedő fülkék tervezésénél a Maxis nem vette figyelembe, hogy a sztrádák és sugárutak kapacitása egy-egy irányra vonatkozik, így a fülkék ezek kapacitását 70%-kal csökkentik! A mod tervezője ezt módosította, illetve a valós életnek megfelelően a kapacitás csökkentése helyett a forgalmat lassította le a fülkéknél.
- RoadTopMT: Az egyik legjobb eszköz, a készítő megoldotta azt, amely a Maxis szerint lehetetlen: az utakra helyezett megállókat - ez tehát azt jelenti, hogy nem kell egy telket kisajátítani ezek megépítésekor! A 2:1 verzióban útra, utcára, egyirányú útra és sugárútra egyaránt helyezhetünk busz- és metrómegállókat, illetve ezek kombinációját. Nagyon jó!
- DataviewModd_RH: Nagy kedvencem, a 'Traffic' nézethez rengeteg plusz információt ad, és megjelöli a megállók, állomások helyét mind itt, mind a 'Zones' nézetben. Kötelező darab!

Ismétlem, ezen modok nem csalások, hanem egyrészt hibajavítások, másrészt hasznos kiegészítések, használatuk ezért semmilyen „lelki problémával" nem járhat. (Vannak csalás szagú módosítások is, ezeket épp ezért direkt nem említettem, aki ilyet akar, megtalálja a Simtropolison. És ha már itt tartunk: természetesen a régi csalásokból működnek az RH alatt is.).

IX. Zárszó

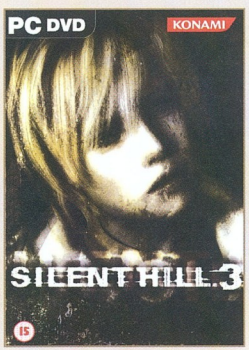
A Rush Hour egy igen jól összerakott anyag. Remélem a fentiekkel sikerült megfelelően körüljárnom, és nektek is annyi örömet fog okozni a csomag használata, mint nekem. Továbbra is jó játékot, és sikerekben gazdag polgármesteri évtizedeket kívánok!

}{redenc

SILENT HILL 3

Megérkezett hát! Oly sok borzongató pillanat után itt a második rész felváltója, a Silent Hill 3. Készüljetek fel, mert a sorozatot trilógiává duzzasztó epizód minden eddigi képzeletet felülmúl majd: a készítők még elvontabb, és kifacsarodott lelkivilágról tesznek majd tanúságot! A második részt állva hagyó látványvilág még a legedzettebbek számára is meghökkentő tartalommal bír majd, így hát - ahogy a második rész esetében is - csak azt tudom ajánlani, hogy a tökéletes hatás érdekében oltsd le a villanyt, pattintsd be az erősítődet, és lépj be a borzalmak és misztikum városába, Silent Hillbe. Az SH-játékok történelmében először, kalauzod egy női karakter, Heather lesz. Az ő személyével és bőrén keresztül tapasztalhatod meg a legújabb rémálmot a visszatérő kérdések megválaszolásában reménykedve: mi ez a hely, mik ezek az átváltozások, mit keresnek nyálkás szörnyalakok egy kisváros utcáin?

- **CD Link:** Trainer
- **Fejlesztő:** Konami
- **Kiadó:** Konami
- **Megjelenés:** 2003-November-21
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** http://www.silenthill3.de/



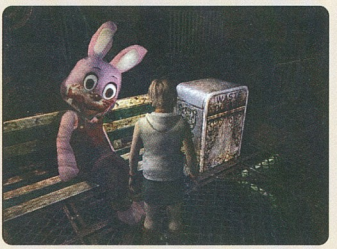
Ha azon szerencsések közé tartozol, akik játszottak már akár az első (bár az még csak PlayStation-ön volt elérhető), akár az előző télen PC-re is kiadott második részszel, már nagyjából tudják, hogy miféle játékkal állnak szemben. Azonban néhány újításra még a legtapasztaltabb rókáknak is fel kell készülniük, hiszen az újfajta kezelésnek köszönhetően a játék elején még jómagam is megszeppenten álldogáltam egy kevés ideig. Az történt ugyanis, hogy a jól bevált iránygombos kezelőbillentyűket felváltotta az FPS-játékokból is ismert W, S, D, A + egér kombináció, kiegészülve a Silent Hillhez hű gombokkal, mint az akció, a futás, a térkép, vagy inventory-használat. Így én erősen ajánlom, hogy mindenki gondolkodjon el billentyűzetkiosztás átrendezéséről, vagy legalábbis végezzen erős ujjgyakorlatokat, mielőtt nekiáll belépni a legújabb borzongásba. Ahogy az előbbiek, úgy a folytatásnak is három nehézségi fokozata van, melyet egyaránt beállíthatsz az akcióra (az akció nehézségétől inkább csak a szörnyek száma függ), és a fejtörő részekre is, hisz ennek függvényében lesznek majd könnyebben-nehezebben megoldhatóak az előforduló logikai feladatok. Mivel a megoldandó problémák végeredménye amúgy is véletlenszerűen generálódik a játékban, így pontos megoldással nem szolgálhatunk, viszont a feladatok levezetésével könnyen kiszámolhatóak lesznek a végeredmények, így továbbjutni nem lesz gond az alábbi oldalak elolvasásának segítségével. Az első végigjátszás azonban csak a kezdet, az igazán menő arcok úgyis többször fogják lejátszani a történetet, annál is inkább, mert a játékba rejtett rengeteg extra csak ezek után kezdi el felfedni magát, úgyhogy egy magára valamennyit adó SH-fan úgy tíz-tizenöt alkalommal tuti végig fog szaladni a programon. Ami másodszorra, harmadszorra már nem is lesz olyan megerőltető, hiszen ismerve a történetet és a helyszíneket három-négy óra alatt megoldható a történet. A kiegészítő lehetőséggel a leírás végén foglalkozunk, most lássuk, a Silent Hill 3 teljes megoldását!

DARK AMUSEMENT PARK

Egy számodra idegen helyen találod magad. Hátad mögött az ajtó zárva, az előtted lévő padon egy véres nyusziplemezbe bújtatott halott üldögél. Az út két oldalán lévő ketrecekben lévő alakok formáját és származási helyüket pedig már megsaccolni sem akarod. Igen, azt hiszem így kezdődik egy jól megépített rémálom. A leginkább vidámparkra emlékeztető helyen egy célod lesz: meghalni. Ezt egész egyszerűen elérheted a szemközti, és a helyiségből egyedüliként nyíló, ajtó mögötti szörnyek segítségével: egyszerűen csak sétálj eléjük és kínáld fel magad. A következő pillanatban egy kávézóban fogsz ébredni. Ha nem tartozol azok közé, aki könnyen feladják, akkor még barangolhatsz egy kis ideig a kifacsart világú szórakoztató helyiségben: fegyvered és egészségügyi csomagod ezt lehetővé teszi egy ideig. Azonban a hullámvasút sínein botorkálva menthetetlenül utolér a végzeted…

SHOPPING MALL

Hirtelen filmszakadás, s mint egy rossz álom, úgy tűnik tova a vidámpark emléke is. Tekinteted körberéved a környezeteden: ez bizony az a kávézó, ahová pár perccel ezelőtt ültél be, csak elbóbiskoltál. Gyorsan kifizeted a számlát, és hazafelé veszed az irányt, ám előtte egy gyors telefon apunak, majd a váratlan meglepetés, mely Douglas Cartland magánnyomozó személyében ér. Az ötvenes éveiben járó, jellegzetes ballonkabátban és kalapban feltűnő alak csupán fél órát kér az életedből, ám azzal, hogy neveden szólít, egyből kivívja magának gyanakvásod. El is sietsz gyorsan a női mellékhelységbe, ahol egy mentési ponton kívül a nyitott ablakra leszel figyelmes. Mivel beszélni végképp nem akarsz az ismeretlennel, az egyetlen kiutat választod: az ablakot. A szűk sikátoron végigcammogva egy nyitott ajtóra leszel figyelmes, majd miután beléptél, a hátsó részben található, félig leeresztett redőnyű boltba lépsz. Amire elsőként felfigyelsz, az a földön heverő pisztoly lesz, míg a második az óriási, meghatározhatatlan alakú szörny a pult közelében. Más választásod nem lévén, jó pár töltény eldurrogtatásával kiiktatod az irányodba fenyegető mozdulatokkal közeledő nyálkás vadállatot. Felveszed a töltényeket, majd az üzlet hátsó ajtaját feltárva távozol a helyiségből.



A folyosón a lift irányába indulj el, majd a nagy palatáblától a bevásárlóközpont térképéhez juthatsz. Hidd el, talán a legfontosabb tárgyat tartod a kezedben, hiszen az M-billentyűnek köszönhetően hamar betájolhatod magad az amúgy igen bonyolult környezetben… A lift mellett található „Exit" feliratot tartalmazó ajtón keresztül a lépcsőházba jutsz, ahol egy emelettel feljebb baktatva összefuthatsz az első két lábon ugráló szörnyeteggel, mely mellett akár el is futhatsz, de le is küzdheted, ha úgy tartja kedved. Amit mindenképpen cselekedned kell, az a balra húzódó folyosó feltérképezése. Vagy, hogy pontosak legyünk: a folyosóról nyíló körforgalom tüzetesebb átvizsgálása. Innen nyílik ugyanis az a pékség, ahol egy humoros szórólap megtekintésén kívül a később nélkülözhetetlen süteményes csipeszt (tong) is magadhoz veheted. Ezzel térj vissza az előbb bejárt folyosóra, majd az elágazásig visszahaladva, balkéz felé folytasd az utad. A kinyitható ajtók közül az első jobb oldalban a szörnyek elijesztésére alkalmas húskészítményt, míg a másodikban jó néhány töltényt és egészségü-

gyi pirulát találsz.

A földön heverő raklapok tüzetesebb átvizsgálása után egy, a deszkák közé szorult kulcsra lehetsz figyelmes, melyet az imént megszerzett csipesz segítségével bányászhatsz ki. Miután a „My Bestsellers" feliratnak nagy valószínűséggel egy könyvesboltot fed, ha visszatérsz a jobbra nyíló elágazásból a körfolyosóra, a péksüteményes bolt mellett található könyvesboltnál beilleszthetsz a kulcsot a zárba. Miután átvizsgáltad, no és felvetted a töltényeket a helyiségből, egy számzáras ajtóra lehetsz figyelmes a pult mögött, ez pedig azt jelenti, hogy elérkeztünk a játék első logikai feladványához. Nehézségi szinttől függően a polcok között található földre hányt Shakespeare kötetek megfelelő sorrendben történő rendezése után juthatunk az ajtót nyitó kombinációhoz.

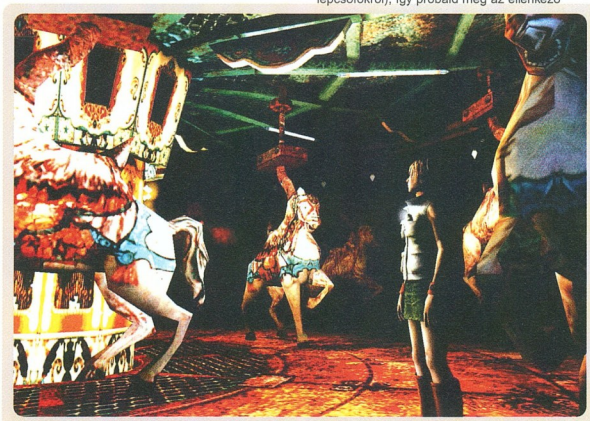
Könnyű fokozaton mindösszesen két könyvet találhatsz a földön, a római egyes, és hármas számozásút -, ezeket a megfelelő helyükre téve a könyvek hátulján található írás kiegészül, és egy négyszámjegyű kódot ad. Ez lesz majd az ajtót nyitó kód, melyet közepes fokozaton már egy kicsit nehezebben érhetsz majd el. Igazi megoldásra nem tudtam rájönni, egyszerűen csak illesztgesd a könyveket addig, amíg értelmes kódsor ki nem kerekedik az egészből, azaz amíg nem passzolnak a könyvek egymáshoz. Nehezebb fokozaton már némi irodalmi tudásra is szükség lesz, elsősorban Shakespeare legnagyobb műveit kell ismerned, hiszen az ajtó melletti cédulán egy hat versszakos idézettömb található. Ezek segítségével kikövetkeztetve a és idézett művek címét, és végül sorba állítva őket már nem lehet gond a kód kiolvasása, mely 8352 lesz.

Az ajtó mögött egy Claudia néven bemutatkozó idős asszonnyal találkozhatsz; miután elzengedezte áriáját az eljövendő paradicsomról, újjászületésről, és egyéb hangzatosan zengő marhaságokról, keresd fel a liftet, és szállj be. Kisvártatva egy rádió pottyan a földre, mely különös zajokat hallat magából, ám mint az hamarosan kiderül, ez segítségedre lesz. A rádió ugyanis akkor fog különös recsegésbe kezdeni, ha ellenfelet érzékel. Személyi radar tehát adva van; jobbra indulj el a kissé megváltozott központ folyosóján.

ALTERNATE SHOPPING MALL

Egy raktárszobát kell keresned, mert ott lapul néhány nélkülözhetetlen utánpótlás tárgy (energiacsomagok és töltények), majd a térkép átvizsgálása után észak felé folytasd az utadat. A középső folyosó felé véve az irányt egy keskeny szakaszt kell betájolnod (felfelé, a telefonok mellett), hogy a női mosdó mellett található szobából felvedd a zseblámpát (ehhez le kell kapcsolnod a villanyt), valamint a polcokról az utánpótláscsomagokat. A mosdóban egy hypós flakont (bleach) találhatsz (a könnyű fokozatot kivéve), majd tovább haladva a folyosó vége felé, egy már megismert részére érhetsz az üzletközpontnak. Innen a ruhásbolt ugyanis már ismerősen kacsint feléd, használd is ki az alkalmat, és lépj be a butikba. Emeld el a fogast az akasztóról (hanger), majd vedd fel a sarokba hanyagul levetett golyóálló mellényt. Ezzel jóval kisebbek lesznek a bekapott sérüléseid, viszont negatív eredménye az, hogy jóval lassabban közlekedhetsz majd benne.

Most visszasasszézva a kettővel ezelőtti folyosóra azt a szobát kell megkeresned, melyben a mozgólépcsők árnyékában egy darab asztal álldogál, hiszen a plafonra pillantva máris világossá válhat a küldetésed: fel kell jutnod oda. A magasságbeli különbségeket simán áthidalhatod, ha az imént felszedett vállfával felhúzod a létrát, és fel is mászol rajta. Sajnos a közelben látható mozgólépcső a mélybe nem visz (csupán homályos sötétséget láthatsz a legalsó lépcsőfokról), így próbáld meg az ellenkező irányt. A harmadik szinten, rögtön jobb kéz felé egy étteremszerű helyiségbe térhetsz be, ahol az egyetlen említésre méltó dolog a főétlekként felszolgált kutya lesz. Persze nem az íze miatt, hanem a gyomrába rejtett kulcs miatt. Miután itt más fontos dolog nem lesz, lépj vissza a folyosóra, és a mozgólépcső ismételt igénybevételével menj a második szintre.



Innen a TV-műsor megnézése után (mely az első részben található személyekre és cselekményszálra utal) a kis folyosón juthatsz előrébb, a mentés legalább egy kis biztonságérzetet ad. Szükséged is lesz rá, hiszen a következő folyosórészeken jó pár szörnnyel hoz majd össze a végzet, azaz a programozói akarat. Az ékszerüzletben a betört pultot vizsgálgatva egy diószemre lehetsz figyelmes (wallnut), ezt habozás nélkül vágd is zsebre, majd távozz a kijáraton keresztül. Hamar rájöhetsz, hogy egy néhány szobán keresztüli kis körforgalom kezd kialakulni, azonban a célodon ez nem változtat: ki kell nyitnod az itteni folyosón található zárt ajtót. Ebben az éttermben talált kulcs (cooked key) fog segíteni. A konyhára emlékeztető helyiségben pár elsősegélycsomagra és egy vascsőre bukkanhatsz, ez például tökéletes ölőszerszám lesz, ha éppen hadilábon állnál a töltényekkel. A duplaajtón távozva egy központi folyosóra kerülsz, ahonnan a már ismerős pékség felé vedd az irányt, és vedd fel a - könnyű fokozaton nem megtalálható - mosószert (detergent). Távozz a hátsó ajtón keresztül, majd kapcsold le az itt található ventillátort a falra szerelt gomb segítségével. A következő teremben egy újabb fejtőrő elé állít a program: keresztül kell jutnod a látszólag áthatolhatatlan bogárfelhőn. Ehhez kis agyalás után a cuccaid között rejtőző vegyszereket kell segítségül hívnod, melyeket a fal mellé helyezett vödörben összekeverve mérges gázt állíthatsz elő. Hatását pillanatokon belül tesztelheted, ha az előbbi folyosón felpöccinted az óriási ventilátor nyomógombját. A végkifejlet természetesen egy megtisztított szoba, és rengeteg bogártetem. (Ez a feladvány kizárólag közepes, illetve nehéz fokozaton található a játékban!) Fuss tovább, foszd ki a jobbra található szobát, majd fordulj jobbra az első elágazásnál. Az első ajtót feltépve bal oldalt öld meg az itt tartózkodó szörnyellát, majd távozz a duplaajtón. Már nincs sok hátra a sportboltig, mindösszesen pár duplaajtón és ijesztő lényen kell keresztülhámoznod magad, hogy a diótörőhöz érve használd, amire rendeltetett: diótörésre. Az így kapott kővel a szint eleji mozgólépcsőhöz visszatérve szaladj fel újfent a harmadikra, és illeszd a dióból imént kinyert holdkövet az ajtó megfelelő nyílásába.

A szobából létra vezet a mélybe, ezt ne habozz kihasználni, azonban tárazz be rendesen, mert itt jön az első főellenség! A szoba falait kituszkoló óriási gilisztára emlékeztető féreg összesen hat helyen törhet majd be a szobába, és csakis akkor vagy képes megsebezni, ha nyitott szájjal közelít feléd. Amennyiben az állkapcsa bezárul, már hiába próbálkozol, az csak golyópazarlás. Miután néhány ólmot már belépumpáltál, a dög élettelenül nyúlik el, te pedig visszakerülsz a megszokott környezetedbe, a bevásárlóközpontba.

HAZEL STREET SUBWAY STATION

A kávézóba mégegyszer betérve feltankolhatod magad patronokkal, majd Douglas-szel futhatsz össze, akinek végighallgathatod a történetét arról, hogy egy bizonyos Claudia nevű nőszemély megbízásából keres. Szóval a két öreg együtt mesterkedik valamiben? Ezt kideríteni egyelőre esélyed sincs, így egy határozott lépéssel hazafelé indulsz. A metró illetve az aluljárórendszer feltérképezése nem lesz nehéz, főleg ha megtalálod a hivatalos útbaigazítást is a pénztáraktól nem messze lévő falrészen. Innentől kezdve viszonylag non-lineáris lesz a felderítés, hiszen jó pár helyre opcionálisan kell csak benézned, ám ha hallgatsz rám, akkor a pénztár mögötti lépcsőn szaladsz le először. Ments a hamarosan feltűnő jelnél a falon, majd északi irányban keresd a Platform 1-hez vezető lépcsőlejárókat. Rövid utat kell megtennied a két, zsákutcának tűnő lejárók felderítése érdekében,

viszont mindegyikből hasznos cuccokkal térhetsz vissza: egyikben egy pár elsősegélycsomagot és töltényt, másikban pedig egy diótörőt (nutcracker) találhatsz. Lépcsőzz vissza az eredetileg bejárati szintnek nevezett emeletre, majd a déli fekvésű Platform 2 felé véve az irányt használnod is kell a diótörőt, hogy továbbjuthass a peronokra. A lezárt ajtó feltörése után kisvártatva egy itt veszteglő metró kocsihoz érsz, amiben felveheted a shotgunt, valamint jó néhány, hozzá passzoló tölténytárat. Miután lepuffantottad az időközben megjelent zsíros alakot is, folytasd tovább a mélyebbre hatolást az állomás területén, majd az alattad lévő szinten keresd a Platform 3-hoz vezető lépcsőfordulót. A peron végéig elbaktatva egy biztonsági korlátra, valamint egy piros lámpával jelzett ajtóra lehetsz figyelmes. A metró járatsűrűségében bízva vesd a sínek közé magad, és próbálj benyitni rajta. Sajnos ez most nem jön össze, ám a közeledő fényből ítélve igen csak sietned kell, jön a szerelvény! Az utolsó pillanatban még sikerül visszaevickélned a peronra, így örömmel konstatálhatod, hogy talán mégiscsak van valamiféle jósors ezen a (játék)világon. Mivel a szerelvény egyik ajtaja kinyílt, a lépcsőfordulókon át szaladj el a peron legelejéig, és szállj be a kocsiba.

Amint belépsz a szerelvénybe, az ajtók becsukódnak mögötted. Egyetlen dolgot tehetsz, mielőtt elindulnál a szerelvény elejébe: a padlózatba karcolt jelnél kimentheted az állást. Azután fegyvert a kézbe, és irány az első vagon! Természetesen nem kötelező az öldöklés, ha éppen úgy tartja kedved, el is szlalomozhatsz a különböző lények között, a folytatás úgyis gazdag lesz szörnyekben, miközben eljutsz a legelső kocsiig…

UNDERGROUND PASSAGE

Indulj el a megrekedt kocsiból kilépve az újabb állomáson, majd folytasd az utad az innen feltáruló folyosón keresztül annak végéig. A következő ajtó utáni falrésszel a második, és az azt követő végigjátszásokkor kell ügyelned, hiszen a véresen pulzáló falak érintése energiavesztéssel, rosszabb esetben halállal is járhat. Miután befordultál bal kéz felé, az első ajtót kinyitva jobbra fuss végig a szörnyek mellett (vagy verd le őket - opcionális), majd ismét az első jobb oldali ajtót kinyítva juss el az elágazásig. Itt bal kéz felé véve az irányt hamarosan egy térképpel teletűzdelt táblához és egy padlón heverő buzogányoz érkezel, mindkét tárgy óriási segítség lesz a következőkben. Távozz a hátsó ajtón keresztül, majd a folyosóról hátul nyíló jobb oldali ajtót feltépve gyűjtsd be az itteni szeretetcsomagokat, valamint az üres borosüveget (wine bottle). Következő feladatod a térképen jobb kéz felé található két hosszúkás útszakasz meglátogatása lesz, először is észak felé fel, majd jobbra be, végül dél felé lenyítva mária a kívánt folyosórészen találhatod magad. A jobbra nyíló ajtók közül a másodikat bevizsgálva egy mentőponttal ellátott szobára bukkanhatsz, ám egy kerozinnal átitatott tartálycsó is található a sarokban. Hirtelen ötlettől vezéreltetve csorgasd a maradékos a borosüvegedbe, majd visszafelé haladva az előző szobát kinyitva töltsd az egészet a hatalmas gépezet beöntő szelepébe. Most, hogy bekapcsoltad a szivattyút és megtisztította az alattad található területet, bátran lelétrázhatsz a csatornarendszer mélységébe.

THE SEWERS

Az egyelőre egyirányú úton nem fogsz eltévedni: fuss fel a lépcsőkön, majd át az acélkorlátos hídon, hogy kiérj a központi részhez, ahol a szennyvízbe vetve magad a helyiség déli fertálya felé lelkendezz. Innen jobbra nyílik a továbbjutást sejtető ajtó, majd miután végigfutottál az újabb lépcsőkön és a hídon, egy különböző használati tárgyakkal teli szobába érsz. Az utánpótlás jellegű felszerelések mellett még egy hajszárítót is magadhoz vehetsz (dryer), majd miután más érdekességet már nem találsz, távozhatsz a bejárati ajtón keresztül. Most kelet felé kell folytatnod a csatorna felderítését, hiszen az itt található duplaajtó mögötti, balról nyíló szobában egy igen hasznos naplójegyzetet találhatsz, bizonyos vízi szörnyről esik benne szó… Ennek tudatában lépj ki a bejárattal szemközt lévő ajtón, ahol a falra pillantva mária világos lehet, mit kell tenned: dugb br a hajszárítót, és az víz áramvezető képességét kihasználva halálra rázhatod a vízben leskelődő ismeretlen eredetű állatot.

Most már teljes biztonságban kelhetsz át a mások által összevérezett hídon, és a nagyjából egy irányban haladó folyosókon végigszlalomozva hamarosan egy építkezés kellős közepén találhatod magad. Fuss körbe az épület körül, majd a zsákutcának tűnő befejezésnél, hátraforduva lépj be a somekeletes fehér irodahelyiségbe. A lépcsőfordulókban nincs eséllyed bejutni az emeletekre, mindösszesen az ötödik emelet ajtaja vár nyitva, ahonnan egy rövid összekötő folyosó után egy lakótérként funkcionáló szobába jutsz. A falat átvizsgálva hamar egy begipszelt részre lehetsz figyelmes, ezt bármilyen kézi fegyverrel (vascső, buzogány) kibonthatod, és egy hangtompítóval gazdagodhatsz (a kilógó emberi láb témakörének körüljárását most mellőzzük). A zsákutcára hajazó helyiségből egyetlen kiút kínálkozik: lefelé, ám ehhez először alkalmaznod kell a kaszkadőrök kedvelt trükkjét; puhára kell esned. Lökd a mélybe a felkínálkozó matracot, majd huppanj rá egy szinttel alább. Az ablakok alá felállított állványok segítségével hamar körbefuthatsz az irodahelyiség túloldalára, ahol a résnyire nyitva hagyott helyiségbe léphetsz.

OFFICE BUILDING

Az ízléses irodából távozva a folyosó végi próbababaraktárba is vezethet utad, ahol pár töltény és egy leesett fejű baba megszemlélése után bal kéz felé távozz, majd jobb oldalra nyiss be az egyik ajtón. A szörnyek eliminálása után a lift irányába tendálj, ám attól függetlenül, hogy az egyik felvonó ajtaja résnyire nyitva áll, egyelőre nem tudsz mit kezdeni vele. Lépcsőzz fel az ötödik emeletre az „Exit" feliratú ajtó mögött található tűzlépcsőházban, majd a balkézszabályt folyamatosan betartva egy galériához érkezel. Az egyetlen kép, amely a helyiségből hiányzik egy tűzvészre utal, ám jelen pillanatban ez nem hordoz lényegi információt számodra, így csak nemes egyszerűséggel távozz az innen nyíló oldalajtón keresztül. A bal oldali dobozhalom alól egy csavarhúzót szerezthetsz (screwdriver), majd az innen nyíló egyetlen ajtó felnyitásával megnyíló raktárból egy Katana karddal térhetsz vissza a galéria előtti folyosórendszerre. Itt pontosan szemközt található veled egy hasonló kialakítású tér, persze csak szigorúan jobb kéz felé tendálva a bal oldalon található ajtók felnyitása után, ne habozz hát belépni az autószerelő műhely irodahelyiségeibe. Annál is inkább, mert egy mechanikus emelőszerkezetre (jack) is bukkanhatsz.

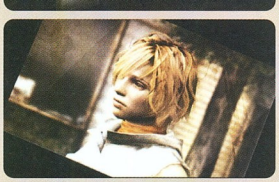
Ezzel visszatérve a második emeletre, a táncstúdió termeihez közel eső irodát keresd (először kétszer balra, majd végül egyenesen), ahol felveheted az asztalról a helyiség térképét, valamint a csavarhúzó segítségével kifeszítheted az íróasztal fiókját (könnyű fokozaton nincs szükség e vandál módszerre, az asztal tárva-nyitva vár). Vedd fel a benne található kötelet (rope), majd visszatérve a folyosóra, állj a kifeszített ajtajú lift elé. Az emelőszerkezet segítségével emberszélességűre feszítheted az ajtóit, míg a kötelet lelógatva lejjebb ereszkedhetsz egy szinttel. Az ismeretlen szinten tulajdonképpen sok minden tennivalód már nem akad, egyszerűen barangold be a szobákat, gyűjtsd be, amit be lehet, és az utolsó szobában tekerd meg a földön heverő kád csapját…

ALTERNATE OFFICE BUILDING

Ismét furcsa átváltozás történik, szinte már meg sem kéne lepődnöd, hogy milyen világba kerültél. Rohanj át a két fürdőszobán, majd a termet a töltények felvétele után bal kéz felé hagyd el. A kis folyosórész után bárba indulva egy ajtó után a saját fényképedre találhatsz, bájos üzenettel rajta: keresd és öld meg… Csábítóan hangzik. Az ajtó mögött ülő, Vincentként bemutatkozó alak talán többet tud majd mondani az ügyről! Azonban azonkívül, hogy nem Claudia oldalán áll,

és hogy apád, Harry Mason nem árult el mindent a gyerekkorodról, nem sok minden értékelhető információt mond. Ott is hagyod a szobájában, és a hátsó kijáraton keresztül távozol. Vedd fel a flakont (oxydol) és a többi extrát, majd irány a lift, mellyel az első szintig kell utaznod.

A kijáratot egyelőre egy óriási szörny állja el, mely előtt egy befejezetlen mesekönyv hever. Talán majd segít megoldani a rejtélyt, ám egyelőre indulj az ellenkező irányban, és az elágazástól bal kéz felé eső első bal oldali ajtón benyitva vedd fel a májat a hűtőszekrényből (liver). Ezen a szinten egyelőre tehetetlen vagy, így botorkálj vissza a lifthez, és szintezz vele az ötödik emeletre. Nyugatnak véve az irányt először fordulj balra, majd utána jobb kéz felé haladj, végül elérkezel egy nyitható ajtajú szobához. Tápolj fel a cucokból, különös tekintettel a gyufákra (matchboxok), majd hátra arc, irány az üvegfalú folyosórész. Itt balra fordulva egy kis idő után a hátad mögötti ajtót használva juthatsz el a már jól ismert galériába. A helyzet pont fordította az iménti képnek: csupán egyetlen festmény lóg a falon, pont a tűz motívumos. Ne is vacakolj sokat, kombináld a májat az oxydolos flakonnal, és gyújts rá a vödörben. A hatás nem marad el: egy rejtett ajtó képe tárul fel előtted. Mássz át a hátsó részbe, le a lépcsőn, ahol elolvashatod a mese folytatását, bár megoldást



egyelőre ez sem tartalmaz a problémádra. Lépj be a hátulról nyíló ajtó után megtalálható folyosórendszerre, és a szobák feltérképezése során begyűjtheted töltényeken kívül keresd a legutolsó helyiséget a viszonylag kultúrált környezetben lévő berendezésekkel. Végy magadhoz egy ezüstérmét az asztalról, majd az italautomatán használva buheráld ki a kulcsot a dobozos üdítőből (insurance key). Ezzel vissza az első szintre (lift), ahol ha körbekopogtatsz a folyosón, egy zárt ajtóra találhatsz az elágazástól jobb kéz felé. Itt a zárba illesztve a kulcsot az épület utolsó folyosóit fedezheted fel, bal kéz felé tartva hamarosan egy nyíló ajtóra lehetsz figyelmes. A bent található papírdarabok a már eddig is látott meserészletek befejező akkordjait tartalmazzák, melyek strófáit magadban mormolva különös sistergés hallatszik a folyosóról. Így tehát vedd az irányt a kijárat felé, s ahol eddig a szörny állott, most a nyitott ajtót találod. Lépj is ki rajta bátran.

DAISY VILLA APARTMENT

Ugyan nincs térképed, de nem lesz nehéz elbotorkálnod az apartmanod irányában, melyet a bal oldali járdaszigeten továbbhaladva egy bal kéz felé eső sikátornál találsz majd meg. A földszinti 102-es szoba látványa megkönnyebbüléssel tölt el: otthon, édes otthon. Azonban a képbe vércsepp úszik; az, ami a kanapén található ember kezéről csöppen a földre. Apád halott. Egész életed romokban. A vérnyomok pedig a tetőre vezetnek. Hogy mit kell tenned? A tetőn Claudia fogad, s folytatja elméleteit az eljövendő paradicsomról, örök jólétről. Neked azonban más sem jár a fejedben, mint apád és gyilkosa.

A következő főellenfél egy igen trükkös szörny, hiszen az ollószerű kezeivel remekül tudja háritani lövéseidet, így csak abban az esetben tudod megsebesíteni a sebesen rohangáló egyedet, amikor háttal áll neked. Ehhez mindig időben kell előlépned a támadása elől, hogy jól alfélen billenthesd. Nem kell hozzá sok idő, a féreg előbb-utóbb holtan terül el a földön.

A történetnek azonban még nincs vége, igazságszolgáltatás csak félig történt, rá kell jönnöd a dolgokat mozgató Claudia indítékaira, és meg kell látogatnod Silent Hillt, amiről az őrült nő beszélt. Douglas vár az apartmanban - ez az ember mindenhol feltűnik -, ám most tényleg úgy tűnik, segíteni próbát: felajánlja, hogy elvisz a városkába. Szedd össze a sokkolópisztolyt a szobád szekrényéből, majd indulj el a kijárat felé, a ház előtt már Douglas tárt karokkal vár. Átad egy térképet valamint egy üzenetet Vincenttől, mely szerint a megoldást Leonard személyében kell keresned. Megkapod apád naplóját, és útközben feleleveníted a történetet, mely 17 évvel ezelőtt zajlott Silent Hill városában…

SILENT HILL

Dahlia Gillespie, egy őrült nőszemély hitt abban, hogy ha megöli saját gyermekét, ezzel megidézhető egy isten, aki a gyerek testébe költözik. Azonban Harry és lánya, Cheryl, pont időben érkeztek a helyszínre, hogy ebben megakadályozhassák… Azonban egyre inkább biztosabb lehetsz abban, hogy nem véletlen egybeesés az adott jelenségek lejátszódása az adott szereplőkkel! A kép még kicsit homályos, azonban Leonard minden bizonnyal helyre teszi a hiányzó részeket, így amíg Douglas bevállalja, hogy átvizsgálja Leonard házát, neked marad a kórház. Indulás előtt beleolvashatsz Harry naplójába, majd a városban a térkép jelölte irányban, bal kéz felé elindulva megkezdheted a kórház becserkészését. Közvetlenül előtte a Heaven's Night Bar éjszakai klub ajtaját találhatod nyitva, melyben jópár utántöltőcsomagot találhatsz, így talán kicsit nyugodtabban léphetsz a szomszédban lévő kórház épületébe.

BROOKHAVEN HOSPITAL

Ahogy benyitsz a bejárattal szemközti recepcióra, a kórház térképével leszel gazdagabb, majd átvizsgálva a földszinti szobákat, kettőben lelhetsz érdemi információra: a látogatók helyiségében Stanley Coleman enyhén pikáns naplórészletére, valamint az orvosi pihenőben egy energiaflakonra. A hely most már kihalt, így hát tekintsd meg a felsőbb szinteket. A felvonón válaszd a második emelet gombját, első körben a női öltöző átvizsgálásával kezd. Itt magadhoz vehetsz egy parfümöt (parfume) és egy körömlakklemosót (nail polish remover), majd miután más érdekeset nem találsz, a betegkezelők irányába veszed az irányt. Ebben azonban meggátol az a számzárás ajtó, melynek falán egy segítségként felkarcolt talány olvasható. A megoldás mindhárom fokozatonként mást ad ki, könnyű: 4639, közepes: 8634, nehéz: 4896. A hármas vizsgálóban található hullára tetovált megjegyzés a négyes körterem logikai feladványának kulcsa: az aktatáskát nyitó kódot az óra aktuális állásáról olvashatod le.

A fényképezőgéppel távozz a lift irányába, menj le a legalsó szintre (Amerikában az első szint jelenti a földszintet), majd a C4-es jelölésű szobában a körömlakklemosót alkalmazva leszedheted a kulcsot a táblára ragasztott gyűjteményből. Ezzel az eddig zárva talált lépcsőforduló ajtaját nyithatod, így szabad előtted az út a pincébe, ahol a tolókocsi közelében felveheted a géppisztolyt. A raktárhelyiség tüzete-

Befejezések

Normal: Vidd végig a játékot 4000 pont alatt. Nem árt tudni, hogy a szörnyek megölése után 10, sebzések után pedig 1-1 pontot kaszálunk. A gyóntatófülkei megbocsátás pedig egyenesen 1000 pontot ér.

Possessed: Ez nagyjából az első végigjátszásnak fog megfelelni, 4000 pont felett, sok-sok bekapott sérüléssel és nagyon sok lemészárolt ellenféllel érhető el.

UFO: A humoros befejezés ezúttal sem hiányozhat a játékból, az egyik bonusz fegyvert, a Heather Beamet használva küzdd le az összes ellenfeledet.

Extra fegyverek

Lángszóró: A bevásárlóközpontban találod, rögtön a játék legelején, a pékségben. Akkor kapod meg, ha több ellenfelet készítesz ki lőfegyverrel, mint közelharci fegyverrel (vascsővel vagy buzogánnyal).

Lézerkard: A pékséggel ellentétes oldalon, a bevásárlóközpont második emeletén, egy zárt ajtóhoz közel találod a zöld színű aprítóeszközt. Megszerzéséhez több ellenfelet küzdj le közelharci fegyverrel (vascsővel, buzogánnyal), mint lőfegyverrel.

Gépfegyver végtelen tölténnyel: A játék legelején, a mosdóból kimászva a jobb kéz felé eső dobozokon található. Eléréséhez az istenséget kell úgy leverned, hogy megölésének pillanatában kizárólag karddal, illetve vágó-szúró eszközökkel csépeled.

Heather Beam: Az újrajátszások alkalmával összesen több, mint 333 ellenfellet kell elpusztítanod, hogy már kezdésnél rendelkezz ezzel az extrafegyverrel.

Sexy Beam: A Heather Beam és Transform kosztüm együttes használata eredményezi a fegyver előkerülését.

Ezüst/Arany cső: Ott, ahol a hajszárítót a vízbe kell dobni, használd a vascsövet, hogy egy tündér jelenjen meg, aki három kérdést tesz fel. A kérdések helyes megválaszolásával juthatsz a nem mindennapos nevelőeszközhöz.

Silent Hill 2

Silent Hill 2 mentett állások esetén négy helyen találkozhatsz apró visszautalásokkal az előző részre, ezek koordinátái pedig a következők: Alternate Shopping Mall - Ladies Room, Daisy Ville Apartment - postaláda, Heaven's Bar Hotel a kórház mellett, és Brookhaven Hospital - tető.

Kosztüm kódok

Az alábbi kódokat a játék első végigvitele után feltűnő menüben adhatod be, melyeket utána az inventory képernyőn feltűnő, bármikor átváltható ruhákként jelentkeznek. Amire nagyon ügyelj: az itt megadott kódok kis- és nagybetűi érzékenyek!

PutHere2FeelJoy - Block Head
TOUCH_MY_HEART - Don't Touch
GangsterGirl - God Of Thunder
cockadooodledoo - Golden Rooster
HappyBirthDay - Heather
BlueRobbieWin - Killer Rabbit
I_Love_You - Onsen
01_03_08_11_12 - Royal Flush
LightToFuture - The Light
PrincessHeart - Transform
ShogyouMujou - Transience
Shut_your_mouth - Zipper

sebb átvizsgálása után egy vérrel bemocskolt, félig eltolt szekrényt figyelhetsz meg, mely mögé ha egy hirtelen ötlettől vezéreltetve befényképezel, egy kódszámhoz juthatsz. Mivel ezt véletlenszerűen generálja a program, felesleges leírnom.

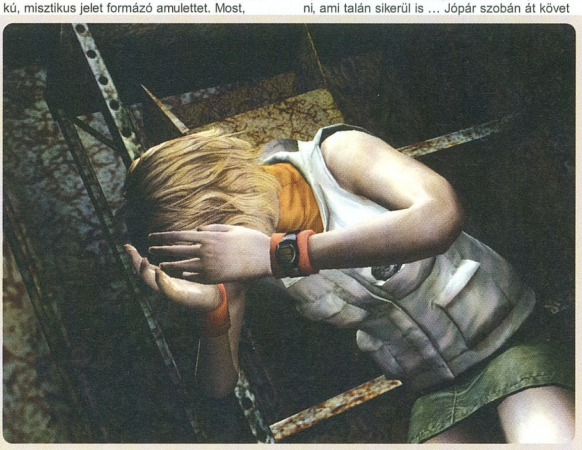
Ezt a kódot a harmadik emeleti duplaajtón használhatod majd (a tetőn körülnézve töltényekre bukkanhatsz), majd az egyes szobában megismerkedhetsz Silent Hill újabb oldalával: a betegekkel, az elvont kísérletekkel, a gyógyítási módszerekkel. Az agymosó központ - mely az árvák múltját hivatott likvidálni - leírása után tárd fel a 7-es szobát is, majd a tölténypakkok felmarkolása után irány a 11-es. Az itt megszólaló telefonkészülék túlsó végén a keresett Leonardot hallhatod, rövid eszmecserétekből kiderül, ő Claudia édesapja… Mivel segítségedet kéri lánya megmentése, illetve elsősorban saját kiszabadítása érdekében, battyogj vissza a második emeletre, és a folyosó végi 7-es kezelőt célozd be.

ALTERNATE BROOKHAVEN HOSPITAL

A furcsa alakú és irányú folyosórendszer ne szegje kedved a barangolásban, csak bátran előre (illetve mikor balra, mikor jobbra, ahogy a helyzet megkívánja), majd felmászva a létrán újra a kórházban találod magad. Kutasd át a raktárokat (a tükrös szoba kicsit trükkös lesz), majd a liftet használva vedd be a második szintet. Fésüld át a férfi és női öltözőket, majd a töltények mellett a szemetesből vedd ki a zacskót is (plastic bag). Ezzel szaladj vissza a harmadik szintre, ahol a négyes számú szobában, a felakasztott test alá helyezett vödörből meríthetsz egy adag vért. Bizarr, mondhatom. Irány újra a lift, és a feljegyzéseknek köszönhetően a krematórium felé (F1-es szint) véve az irányt már készülhetsz is fel lelkiekben a következő feladványra (könnyű fokozaton ez hiányzik, nemes egyszerűséggel csak emeld el a kulcsot az égetőből). A kemencét záró számzár kódjára kíváncsi a program, meg gondolom Te is: ezt az ajtajára vésett rajz beazonosítása után kaphatod meg, miután a kilenc beteg ágyánál sorba menve leolvasod az alattuk lévő számot.
A nehéz fokozaton egy verset kell atomjaira szedned, sőt kettőt is, és ha igazán ügyes vagy, akkor a 9271-es kombinációt kapod.

Ezután használd a liftet, hogy az első szint nappalijába érj, a kis körforgalom és a zárt ajtó lassítja az előrejutásodat. Tégy felfedezőutat a sorszámozott kezelőkben (ellenfeleken kívül értékes tárgyakkal gazdagodhatsz), majd a négyes számúig elevickélve valamiféle áldozóhelyre érkezel. Rövid gondolkodás után kapd fel a vérrel töltött zacskódat, és folyasd le az asztalon. A kép megremeg, a föld megnyílik - használd a frissen felfedezett lejárót a kórház ismeretlen részébe.

Leonard köszön rád, először csak hangban, majd vizuálisan is. Azt hiszem, nem erre számítottál te sem, úgyhogy már most készülhetsz egy szaftos harcra az egyik főellenség ellen. Bár nem lesz túl rázós, jó pár töltény el fog fogyni. A taktika nem eget rengető: csak szaladgálj körbe-körbe a támadásai elől, amikor lehet, szóród meg ólommal, aztán csókolom. Bátran vedd fel az általa őrzött tárgyat: egy kör alakú, misztikus jelet formázó amulettet. Most,



hogy minden kezd visszaállni a helyére, és visszabotorkáltál a kijáraton keresztül a motelba, Vincent fogad. Douglas elindult Silent Hill északi részébe, neked pedig követned kell oda, egészen pontosan a templomba. Ott találod ugyanis Claudiát, aki - egyre inkább úgy tűnik - a vállasz lesz kérdéseidre. Elindulni a Nathan sugárúton kell majd, majd miután a vidámparkon keresztül beértél a városba, már könnyen eltalálhatsz a templomig.

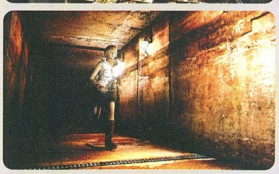
LAKESIDE AMUSEMENT PARK

Megint a vidámpark! Első rémálmod helyszíne… Minden kísértetiesen ugyanaz, még az ajtók is ugyanott vannak! Hasonló metódust kell követned, mint első alkalommal. A padok mellett elhaladva nyiss be a szemközti duplaajtón, majd a szuvenír kereskedésbe, ahol a töltények és energiapakkok mellett a leeső dobozokból a hullámvasúthoz kulcsával leszel gazdagabb. Az útvonal már ismert lehet: a nagy barna ajtó melletti kis csapóajtó után balra, végül egyenesen kell menned, hogy eljuss a hullámvasúthoz vezető lépcsősorig. Itt tanulj az első epizódban elkövetett hibádból: a kulcs segítségével beléphetsz a kezelőfülkébe és leállíthatod a szerkezetet. Most már nyugodt szívvel léphetsz a sínekre, hogy felfedezd, mi található a túlsó oldalán…

A terv azonban csak félig sikerül, valaki úgy látszik mégis visszakapcsolta a szerkezetet. Az utolsó pillanatban sikerül elugranod a közelgő szerelvény elől, még szerencse, hogy puhára érkezel, már amennyiben puhának lehet nevezni egy fabódé tetejét. Időközben Douglas is vívja a maga harcait, kiderül, hogy Claudia átrázta a nyomozót, nem mondta el neki ugyanis a teljes igazságot. Kezd körvonalazódni a történet: Dahlia lánya volt Alessa, azaz Heather is, aki miután elpusztult a tűzben (amit Harry okozott, hogy kiirtsa a szellemeket), újjászületett egy csecsemő testében. Ezt a csecsemőt vitte magával Harry is, és ezért kereste égen földön a kulcsot a paradicsomhoz Claudia is. Aki pedig nem más ugye, mint Dahlia és Leonard lánya, tehát szép kis családi kavarás bontakozik ki…

Az útbaigazítást a szellemkastély bejárata mellett kapod, ez tulajdonképpen egy rövid, és egyszerű rész lesz: a narrátor végigkalauzol a szobákon, miközben – nemigazán hagyományos módszerekkel - megpróbálnak rádijeleszteni, ami talán sikerül is … Jópár szobán át követ

Claudia volt a tettes, tehát már jóval több áll a számláján, mint amennyit barátilag el lehetne nézni neki. Megígéred az öregnek, hogy ha vége lesz ennek az egésznek, még visszatérsz hozzá, most azonban szólít a kötelesség, és a jósnő házába lépve beleolvashatsz a magánnyomozó feljegyzéseibe. Innen már csak tényleg pár láncszem hiányzik, hogy kiegészüljön a történet, nagyjából már össze is állhatott. Vedd fel az álarcot, és ments, majd keresd meg az épület melletti kisvasúthoz vezető ajtót. A sínek között fekvő fényképekről leolvashatod a megoldást: a nálad lévő cipővel Hamupipőke, az álarccal pedig kicselezheted a tükörképedet. A gépfegyvernél válts vascsőre vagy Katanára, hiszen ekkor nem fog tüzelni rád Alessa, s így viszonylag könnyedén túlteheted magad rajta. Miután negyedszer is a földbe döngölted, a körhinta lassan leáll, egy kihalt folyosón közelítheted meg a végzeted, ami egyben a játék utolsó helyszíne is.

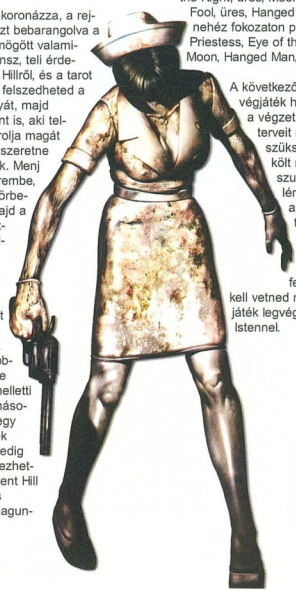


Hófehérke szobrát kell kiegészítened. A kattanó zár hangja a bal oldali ajtó irányából arra enged következtetni, hogy helyesen cselekedtél. Nézd is meg az eredményét: mögüle jónéhány ajtó nyílik. A cél a lovas látványosság, nem messze innen, a pattogatott kukoricás bódék árnyékában. Az őrült táncba kezdő ringlispílben csupán egyetlen lovon találsz utalást a következő cselekedetedre: az összes ló lemészárlására. Addig meg ne állj, míg a fel-le mozgó állatok (néha nehéz eldönteni, hogy nem tényleg élő teremtményekről van –e szó) kivérezve nem lógnak rúdjukon, mert ekkor megjelenik Alessa, a bennünk lakozó személyiség, ellene/saját magad ellen fogsz harcolni. A küzdelem „többfordulós", először kiskéssel jön, majd pisztollyal, aztán vascsővel és utoljára gépfegyverrel. Amikor az ütőfegyverekkel támad elég csak előbb suhintanod, illetve lőnöd, mint hogy túl közel kerüljne hozzád, a pisztolynál pedig a lovakat fedezékként használva egész könnyen

THE CHAPEL

Annak ellenére, hogy tisztába kerültél vele, Claudia a testvéred, ugyanúgy végezni akarsz vele, csakúgy, mint ezzel a rémálomba illő históriával. Pontot akarsz tenni a történet végére még akkor is, ha ezért ölnöd kell. A leszámolás azonban elmarad, hiszen egy enyhe rosszullét elegendő időt biztosít Claudiának, hogy elrejtőzzön a templom mélyebb zugaiban. Vedd fel a tarotkártyalapot az oltárról, majd távozz az egyetlen nyitható ajtón keresztül. A helyiség falán stilizált gyerekrajzra leszel figyelmes; nahát, kísértetiesen hasonlít egy templomtérképre… A gyóntatófülkébe lépve egy éppen bűneit megbánó lelket hallgathatsz végig, minek végén kezdeben a döntés: megbocsátasz-e a szerencsétlennek, vagy sem?! A döntésed nagymértékben befolyásolja a játék végi értékelésedet, ugyanis igen válasz esetén plusz 1000 pontot akaszt a nyakadba a játék. Miután az ismeretlen megszabadult bűneitől, folytasd te is nem éppen tiszta szándékú utadat végig a folyosón, ahonnan egy ajtó segítségével küzdheted át magad a következő szintre. Itt a padló és a légtér átkutatása közben gyereksírásra emlékeztető hangra, valamint véres lábnyomokra figyelhetsz fel. A lépések egyenesen a falnak döntött kép mögé vezetnek, tehát lehet, hogy meg kéne próbálni elmozdítani a festményt.

Erőfeszítésedet siker koronázza, a rejtett átjáró mögötti részt bebarangolva a folyosó utolsó ajtaja mögött valamiféle könyvtárra bukkansz, teli érdekes könyvekkel Silent Hillről, és a tarot kártyákról. Időközben felszedheted a második ilyen jóskártyát, majd végszóra befut Vincent is, aki teljes mértékben elhatárolja magát Claudiától, ő is véget szeretne vetni az ámokfutásnak. Menj vissza a központi terembe, melynek fél oldalán körbefutottál az előbb is, majd a lift segítségével ereszkedj le az alattad található szintre. Miután kiszálltál, nyiss be a tőled jobbra fekvő ajtón, és keresd az emberekkel teli termet a lőszerek, és a harmadik jóskártya miatt. Harry naplóját a továbbvezető ajtók rengetege mögött találod, a lift melletti folyosón a jobbról a második nyíló ajtó mögött egy hosszú folyosót, ennek utolsó ajtaja mögött pedig egy gyerekszobát fedezhetsz fel. Alessának a Silent Hill első részéből ismerős szobájában találjuk magunkat, ahol Harry jegyzeteit is megtaláljuk. Ám neked most csak a kulcs kell, amivel majd egy másik ajtót nyithatsz valahol. Vissza a folyosóra, ahol jobb kéz felé az első nyíló ajtó mögötti folyosón kell várakoznod egy baráttra. A nyomravezető véres lábnyomok megmutatják, hol kell benyomnod a falat ahhoz, hogy továbbjuthass a látszólag zsákutcának tűnő helyiségből. A szobában egy újabb tarokk-kártyára bukkanhatsz, valamint a szokásos lőszercsomagra, amit magadhoz véve már futhatsz is vissza a lifthez a központi teremben, hogy felemelkedhess a feletted lévő szintre. Itt egyetlen szoba maradt feltérképezetlen, pont oda kell most menned, hiszen egy magnószalaggal és némi lőszerrel gazdagodhatsz. Most vissza kell menni egészen a gyóntatófülkék közelébe, ahol egy kulcsra zárt ajtó volt, azonban a nálad lévő darab pont beleillik a zárba.



A legelső nyíló ajtó egy osztályterembe vezet, itt megértheted a kutya alatt található Wolf feliratot (ez ugyanis a családnévre utal), valamint egy asztalba karcolt csúfverset is elolvashatsz magadról. A tanári asztal melletti ajtón távozz, majd jobb kéz felé vedd az utad, a nyíló ajtók közül az egyik egy szolid szobába vezet. A magnószalag lejátszásakor kiderül, amiről az elszórt könyvek is írtak már: a talizmán segítségével akadályozhatjuk meg az istenség megszületését, valamint elolvashatunk egy feljegyzést Vincent atyáról, aki Silent Hill papja jelen pillanatban. Már csak egyetlen szoba van hátra az egész komplexumból, nem is olyan messze, innen nyílik jobb kéz felé. Egy naplót találhatsz benne Claudia tollából, valamint az utolsó, ötödik jóskártyát, mellyel már csak vissza kell küzdened magad a lenti szintre, Alessa szobájába, egészen a hátsó fertályba. Az ágyon heverő rajzfüzet fogja megsúgni a megoldást az ajtón található talányhoz, mely - mint az összes eddigi rejtvény a játékban - nehézségi szintek szerint változik. Mivel a hely már igencsak szűkös, marad a megoldások felsorolása magyarázat nélkül: könnyű fokozaton a Fool, üres, Moon, üres, Eye of the Night, üres, Hanged Man, üres, High Priestess sorrendet kell követnünk, ezt balról jobbra, soronként kell érteni. Ezt a logikát követve a közepes fokozat megoldása: Eye of the Night, üres, Moon, High Priestess, üres, Fool, üres, Hanged Man, üres felsorolás lesz; nehéz fokozaton pedig a következő: High Priestess, Eye of the Night, üres, üres, Fool, Moon, Hanged Man, üres, üres.

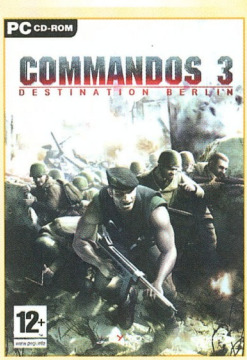
A következő terem tulajdonképpen a végjáték helyszíne: itt egyesül majd a végzet és kezdet. Hogy Claudia terveit megakadályozd, először is szükséged lesz a papától örökölt nyakékben található kapszulára, amitől valami furcsa lényt öklendezel fel. Claudia annyira megőrül ennek láttán, hogy máris az istenséget látja benne, és forgó szemmel eltűnik az oltár előtti padlózatban. Készülj fel a legrosszabbakra: utána kell vetned magad, és megküzdened a játék legvégső ellenfelével, az Istennel.

Bagó Péter

COMMANDOS 3:
DESTINATION BERLIN

Az előjelek bíztatóak voltak – még akkor is, ha egy jóval harmatosabb második részt kaphattunk kézhez, mint amilyet az első rész után elvárhattunk volna -, hiszen a spanyol illetőségű Pyro Studios remek módon ötvözve a taktikai elemeket a harcászati témával, egy mindenképpen sikerre született koncepcióval áldotta meg a játékosok társadalmát. A második rész kiegészítő lemeze után csöndbe burkolózó csapat természetesen nem tétlenkedett az azóta eltelt jó 2 és fél év alatt sem, vadul a Commandos 3 tervein munkálkodtak. A félúton kiváló csapatvezetés ijedelemre adhatott okot, és az - amúgy nehéz pénzügyi helyzetben lévő - Eidos látható nyomásának engedő multiplayer módok erőltetése sem hathatott túl megnyerően a sorozat rajongóira. Ám a kész produktum kézhezvételekor minden régi és új stratégia-megszállott megnyugodhat: a Commandos 3 hű marad a sorozat hírnevéhez.

- **CD Link: Trainer, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Pyro Studios**
- **Kiadó: Eidos Interactive**
- **Megjelenés: 2003-Október-24**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.commandosgame.com/**



Igaz ugyan, hogy jó pár változtatást eszközöltek a kezelésben, illetve megvariáltak néhány eddig megszokottnak tűnő dolgot, de meglátásom szerint égbekiáltó bűnt egyik esetben sem követtek el, nincs okunk tehát lázadni az újdonságok ellen. Annál is inkább, mert a 12 pályásra osztott 3 misszió során igazán izzasztó feladatokkal találhatjuk majd szembe magunkat, melyek között lesznek gyermekinek látszó feladatok, és bizony elő fog fordulni, hogy felköthetjük azt a bizonyos alsóneműt. Tippek, trükkök rovatunkban most a játék gyakorló misszióinak megoldását ismertetjük, melyek bevezetést engednek nyerni a későbbi megpróbáltatásokba – ezek tehát azok az alapok, melyek nélkül esélytelenek leszünk a későbbi diadalokra. Kitérünk továbbá pár általános tanácsra is, tehát mindenképpen érdemes elolvasni ezt a rövidke oldalpárt – a megoldás ugyanis nagy valószínűséggel itt megtalálható…

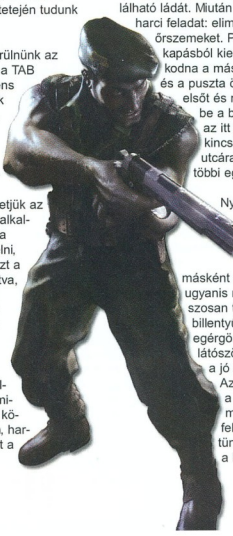
Első lecke: kezelés

A képernyőn navigálni – meglepő módon – az egerentyűvel tudunk majd, a képet ennek harmadik, görgős gombjával forgathatjuk. Amennyiben nem rendelkeznénk görgős egérrel, úgy az ALT+iránygombok nyomogatásával alkalmazhatjuk ugyanezt a metódust. ALT nékül, csak az irányok nyomogatásával a területen szánkázhatunk, azaz körülnézhetünk kicsit távolabb is, ezt egérrel a görgő nyomva tartásával és az egér mozgatásával érhetjük el. A területre közelíteni illetve távolodni tőle pedig a numerikus billentyűzet +/- gombjaival, illetve az egér görgőjének lenyomásával, és annak fel-le irányú tekerésével tudunk.

Egységünket aktivizálni, illetve kiválasztani egy szimpla jobb gombos rákattintással lehetséges, vagy a billentyűzet 1-es számának lenyomásával. Az ellenséges őrszemek látómezeje alá lehasalni a SPACE-billentyűre tenyereléssel tudunk. Futni - mely ugyan zajt csap, de mégis gyorsab a szimpla gyaloglásnál – az egérrel kettőt kattintva lehet. A helyiségben lévő interaktív tárgyak listáját az F7 folyamatos nyomva tartásával érhetjük el – így narancssárgára színezve láthatjuk, hogy mely eszközökkel kezdhetünk valamit. Jelen esetünkben a pisztoly az, melyet a földről egy bal kattintással felemelve tudunk hasznosítani, majd az ajtó, amit a lépcső tetején tudunk kinyitni.

A következő dolog, mellyel tisztába kell kerülnünk az ellenfelekkel történő interakció. Először is a TAB billentyű nyomva tartásával és egy delikvens kiválasztásával nyomon követhetjük annak látómezejét – így könnyedén kitalálhatjuk, hogy milyen mozgással maradunk észrevétlenek. Elkerülhetetlen a gyorstöltés illetve a mentés, melyekkel a nem kívánatos helyzetek kerülhetők el – első után köpönyeg módra. Az F9 és F11 billentyűkkel tehát bármikor egész kellemesen kimenthetjük az állást; megsúgom: elég sokszor kell majd alkalmaznunk, ha nem akarjuk előlről kezdeni a missziókat… A katonákat már tudjuk figyelni, most pedig ideje lesz megtámadni őket: ezt a képernyő alján található ököl ikonra kattintva, vagy a billentyűzet Q illetve W gombjaival leszünk képesek elérni – ezekkel ugyanis kiválaszthatjuk az aktuális ölőszerszámot (esetünkben a puszta kezet), majd egyet kattintva az ellenségen ártalmatlanná is tehetjük. Mivel egyetlen tarkóra mért csapás nem old meg mindent, ezért deaktiváljuk fegyverünket a jobb egérgombbal, és miután üres az ikonunk, egy bal kattintással kötözzük meg ellenfelünket. Ezáltal védtelen, harcképtelenné tett ellenfélé varázsoltuk, akit a bal gombbal bárhová magunkkal cipelhetünk. A Z gombbal viszont átválthatunk vizsgáló módba, ahol egész egyszerűen elkobozhatunk tőle minden tárgyat. Emeljük át a hátizsákunkba a felszereléseit, majd távozzunk a kijáraton.

A következő szobában fokozódik a harci helyzet: két ellenséges őr is vár ránk, ezt az F5 lenyomásával pirosan képünkbe ordító körvonalak is jelzik! Első körben vizsgáljuk át a használható tárgyak listáját (F7), majd a Z billentyű segítségével szemléljük meg a jobb alsó sarokban található ládát. Miután átpakoltuk belőle a töltényeket, jön a harci feladat: eliminájuk a helyiségben tartózkodó őrszemeket. Puska, vagy egyéb lőszerszám ugye kapásból kiesik, hiszen a hangjára odakívánccsiskodna a másik, így marad a hangtalan lopózás, és a puszta ökö… Miután ártalmatlanítottuk az elsőt és megkötöztük magára hagytuk, lépjünk be a belső szobába, és tegyük ugyanezt az itt posztoló bakával is. Miután minden kincsüket magunkhoz vettük lépjünk ki az utcára, hogy összefussunk kint várakozó többi egységünkkel.



Nyílt színen vagyunk, ami egy kicsit megbolondítja az eddig elsajátított ismereteinket, ugyanis a szobákban, illetve belső terekben alkalmazható térforgató funkció itt kicsit másként működik. A látószög befolyásolása ugyanis nem folyamatosan, hanem szakaszosan történik – 4 fázisból áll, a megfelelő billentyű (ALT + kurzorgombok), vagy az egérgörgő tologatásával változtathatunk látószögünkön. A területre közelítést pedig a jó öreg + / - gombokkal ejthetjük meg. Azért is jó ezeket időben tisztázni, mert a mostani kültéri misszió is időre megy, azaz ha nem cselekszünk megfelelő gyorsasággal, az könnyen az életünkbe kerülhet. És a későbbiek során a legrosszabbra felkészülve jó, ha ilyen

krízishelyzetekben is a helyzet magaslatán állunk. Mint majd a játék során sokszor, így most itt is többkarakteres irányításra kell felkészülnünk, amit akár a karakterekhez rendelt funkcióbillentyűkkel, akár a rájuk kattintással könnyen elérhetünk. A feladatunk nem lesz más, mint a zöld sipkásunk által kijelölt német katonák likvidálása a mesterlövésszel.

Második lecke: alámerülés

Az események tehát felgyorsulnak. Ha követjük „Green Beret"-ünket (kúszva, mert úgy kisebb eséllyel lepleződünk le az őrszemek előtt), a távcsöves puskánk segítségével még időben lepuffantjuk a megjelenő katonákat, odakeveredünk a szántóföld közelébe, ahol egy tank felrobbantása lesz a feladatunk. Előtte azonban lesz még annyi időnk, hogy az elesett katonák ruházatát átkutatva feltankoljunk életmentő és más hasznos felszerelésekkel.

Kapitányunk megszerzi a robbanószerkezetet, majd megbízást ad a tűzszerészünknek, hogy helyezze el a tank közelében a szeretetcsomagot, majd pucoljon onnan, amilyen gyorsan csak lehetséges.

Most, hogy a kezelés alapjait tisztába tettük, lássunk egy felkészítő missziót a játék igazi izgalmaival. Ám még mindig csak visszafogott módon, hiszen egyelőre még csak tanulunk… A tárgycsere fogalma, már az előző leckéből is ismerős lehet, akkor a halott katonák felszereléseit koboztuk el, most élők közötti tranzakciókra fogunk sort keríteni. Ehhez csupán annyit kell tennünk, hogy a két cserepartner viszonylag közel legyen egymáshoz – tehát a képernyő széléből nem fogjuk tudni átdobni a szükséges tárgyakat másik szélen álló csapattagunknak. Mivel most épp egymás mellett áll tolvajunk és kémünk, így a tolvajt kiválasztva máris belekukkanthatunk annak hátizsákjába. A stilizált felsorolás alatt található „Trade" menüpontra kattintva kérhetjük a „Csere" funkciót, mely után a hátizsák tartalma feletti szíluettre kattintva máris megjelenik a választott karakter batyutartalma is. Most windows-os módszerrel, egyszerűen csak húzzuk át az egérrel a kívánt tárgyat (esetünkben a fecskendőt) egyik helyről a másikra, majd csukjuk vissza a hátizsákot.

Több ember együttes kijelölését a jobb gomb nyomva tartásával kihúzható, átlátszó hálóval oldhatjuk meg – ilyenkor minden egyes mozdítható egységünk egy szakaszba kerül, s így parancsaink végrehajtását együttesen végzik majd el. Ahogy az előző leckében megtanultuk – a TAB-billentyű áldásos tevékenységének köszönhetően - bepozícionálhatjuk a nagykövetséget őrző német tiszt látószögét, s így kockázatok és mellékhatások nélkül besurranhatunk mellette.

Most a tolvajon a feladat, hogy leüsse és megkötözze az autószerelőt (ugye emlékszünk: ököl kiválasztása, utána jobb klikkel ököl elrejtése, majd bal klikkel megkötözés), majd az erkélyre a falon keresztül feljutva szintén ártalmatlanítsa az itt strázsáló őrszemet. Miután megkötöztük a fenti személyt is, ideje átváltanunk a tolvajra. Mivel önyveskezűsége nem jártas a harcművészetekben, nem marad más választásunk, mint némi segédeszköz igénybevételével leteríteni a szökőkút előtt posztoló tisztet. Ehhez pedig tökéletes alanyunk lesz a tolvajtól kapott injekciós tű, mellyel csakúgy, mint az ökölnél, a bal egérgombbal való kiválasztása után tudunk dőfködni. Vigyázzunk azonban, mert nem mindegy, hogy hány szúrást viszünk be – kettőtől még kóma, háromtól már halál. Miután lefegyvereztük, megkötöztük, és elkoboztuk a felszerelését, öltsük magunkra uniformisát, és lépjünk be fesztelenül a nagykövetségre.

Harmadik lecke: tanácsok

Most, hogy feletteseként tetszelgünk a helyiségben rendelkezésünkre áll némi parancsosztogató lehetőség, amit az egyenruha ikonra történő jobb klikkeléssel érhetünk el. Adjuk ki tehát a parancsot a bent masírozó gárdistának, hogy fordítson hátat a bejárati ajtónak, s míg így ebben a pozícióban sakkban tartjuk az ellenfelet, a tolvajjal másszunk le az erkélyről, és lépjünk be vele a főbejáraton. Osonjon fel az emeletre, és zaj nélkül üssük le a nagykövetet. Kötözzük meg (erre mindig nagyon ügyeljünk, mert előfordulhat a harc hevében, hogy ottfelejtünk valakit szabadon, és pár perc múlva feleszmélve riadóztatja az egész környéket), majd felszerelésünket használva próbáljuk feltörni a páncélszekrényt. Emeljük el a benne található iratokat, majd mint a kisegér, észrevétlenül lopózzunk ki a már ismert útvonalon az utcára. Miután kint vagyunk, kövessük őt a kémünkkel is, az utca végére érve megnyertük a gyakorlómissziót.

Mivel a játék három hosszabb fejezetből áll (Sztálingrád, Európa és Normandia), és ezek megoldása egyáltalán nem lineáris (egy képernyőn többféle taktikával is nyomulhatunk), a helyszínek kiterjedése is fölöttébb nagy, így ezek részletes ismertetései meghaladnánk lapunk igen csak szűk kereteit. Így amit javasolni tudok, az a gyakorló missziókban elsajátított logika alapján történő gondolkodás: elsősorban fejben történő megoldáskeresés, majd ennek aprólékos, centiről, centire történő kivitelezése. Nem hiába hívja már fel a narrátor sem a figyelmünket a játék talán legfontosabb funkciójára – a mentésre -, mert ennek használatát bizony nem kell szégyellni. A gyorsmentésen kívül ajánlatos a hagyományos Save funkciót is igénybe venni, hiszen egy elhibázott lépést követően, a mentés utáni felindultságból indukálta ütést kevés asztallap bírja elviselni…

Az időre játszódó pályaszakaszokon próbáljuk feltérképezni a lehetőségeinket. Juss el bizonyos szakaszpontokig, nézzd meg, hogy adott szituációkban mire, mennyi időd marad. Ezt kiszámítva és begyakorolva már nem lehet gond egyik lehetetlennek tűnő szituáció megoldása sem. Néha a legelemibb megoldások nem jutnak az ember eszébe, néha pedig apró trükkök alkalmazásában rejlik a továbbjutás titka.

Végezetül a lehető legnagyobb segítséget a játék F1 billentyűjének lenyomásával érhetitek el, ahol a létező összes parancs, tárgy és funkció részletes magyarázata megtalálható; ha bármi kérdéses, ne habozzatok a mágikus billentyűre koppintani, bőséges mennyiségű információ elérhető a Helpben.

Bagó Péter

SNIPER
Path to Vengeance

- Pergő ritmusú akció játék
- Realisztikus 3D-s megjelenítés
- Hatalmas fegyverarzenál
- 25 kimagaslóan megtervezett pálya
- Karakterfejlődés, intelligens ellenfelek
- A Lihtech Jupiter Engine használata

Lopakodás, lövöldözés, közelharc - minden egy játékban - ez a SNIPER!

a pc. games
ingenes ajándékaként!

a PC.GAMES tartalmából:

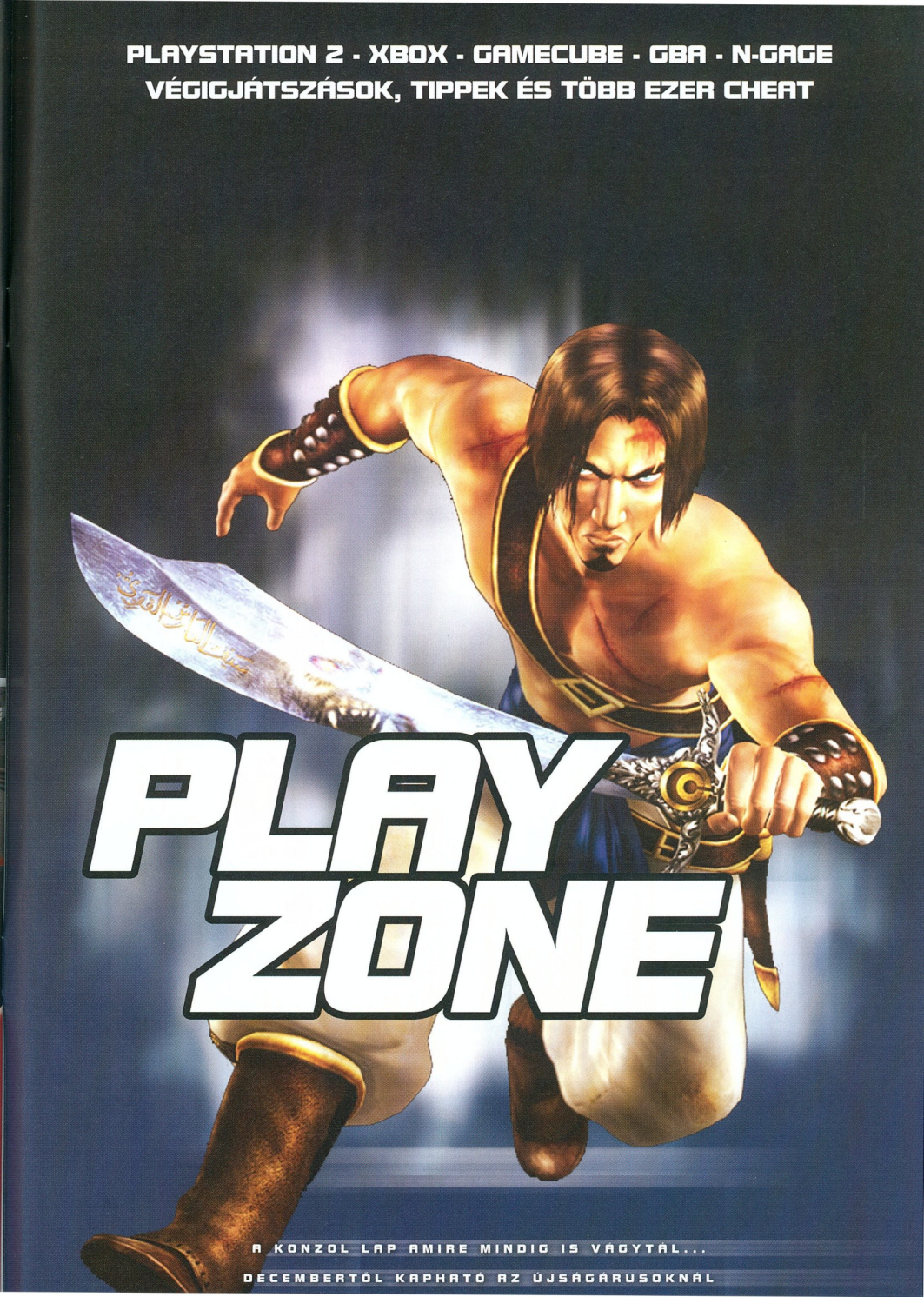
.GYŰRŰK URA univerzum
ingyenes játékok a híres trilógiához

.JÁTÉKDÖMPING
Prince of Persia, XII, Call of Duty, Silent Hill 3

.HARDWARE TALLÓZÓ
mi kell manapság egy korszerű PC-hez

DUPLA DVD-S
mellékletteel is kapható!

PLAYSTATION 2 - XBOX - GAMECUBE - GBA - N-GAGE
VÉGIGJÁTSZÁSOK, TIPPEK ÉS TÖBB EZER CHEAT

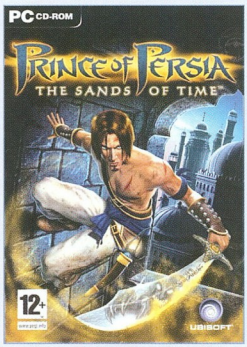


A KONZOL LAP AMIRE MINDIG IS VÁGYTÁL...
DECEMBERTŐL KAPHATÓ AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL

PRINCE OF PERSIA
SANDS OF TIME

Sharaman, a Perzsa király megtámadta India egyik palotáját, hogy dicsőséggel, és némi hadizsákmánnyal térjen haza. Fia, a Herceg elhatározta, hogy megkeresi a palota titkos kincseskamráját, és saját zsákmányt szerez, hogy az apja büszke legyen rá. Egy hatalmas szentélyben talált egy különleges tőrt. A csata után hazatértek, a hadizsákmányt rögtön a Szultán palotájába vitték. A rengeteg kincs és rabszolga mellett egy gyönyörűséges arany homokórát is zsákmányoltak, melyből a király gonosz Vezírének ármánykodása miatt kiszabadult az idő homokja. Mindenki homokszörnnyé vált, kivéve a Herceget. Most már az ő kezében volt a birodalom sorsa…

- **CD Link:** -
- **Fejlesztő: UBI Soft**
- **Kiadó: UBI Soft**
- **Megjelenés: 2003-December-05**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: http://www.princeofpersiagame.com/**



A kezdetek

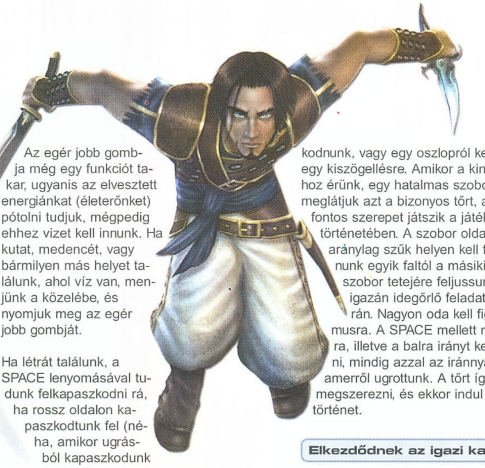
A játék során a Herceget irányítjuk, akinek rengeteg ügyességi és logikai feladatot kell megoldani, hogy sikerüljön összegyűjteni az idő kiszabadult homokját. A játék elején nincsen kifejezett oktató mód, ahol utasításokat kellene követnünk, hogy megtanuljuk, mikor milyen billentyűket kell használni. Először folyamatosan nehezedő feladatokat kell teljesíteni, ez segíti a kezdő játékosokat, de a haladóknak sem jelent felesleges, unalmas időtöltést, és máris a történet közepén találjuk magunkat. A készítők azokra is gondoltak, akiknek a kezdeti lépéseknél mégis segítségre van szükségük, a menüben a GAME-opciók alatt bekapcsolhatjuk a TUTORIALS-t, amely azt jelenti, hogy a program a játék első részében kiírja, mikor melyik billentyűt kell használnunk, ha például egy magasabb falra akarunk felmászni, vagy tippeket olvashatunk, hogyan kell harcolni.

Az irányítás

A billentyűzet kiosztása alapesetben megegyezik az FPS-ekben használttal, tehát a karakterünk irányításához a W-S-A-D billentyűket kell használnunk, és a fegyverünk – mely jelen esetben egy kard – használatához a bal egér gombot kell lenyomnunk. A kard elrejtésével nem kell törődnünk, a Herceg automatikusan elteszi, ha az valamilyen mozdulatban akadályozná. Ha mégis mi akarjuk elrakni, akkor azt a C billentyű lenyomásával tudjuk megtenni. A SPACE lenyomásával bukfencezhetünk, ugorhatunk, attól függően, hogy az adott helyzet mit kíván. Ha egy lecsukódó ajtó felé szaladunk, akkor bukfencezni, ha egy szakadékon kell átjutni, akkor természetesen ugrani fogunk. Az egér jobb gombja szintén több funkciót rejt. Ha a fallal szembe futunk, akkor a jobb gombot lenyomva felfutunk a falra, majd egy szép szaltóval újra földet érünk (például egy ellenfelünk mögött landolva). Ha a fallal párhuzamos irányban haladunk, a Herceg a falon fut, például így is át tudunk jutni egy kisebb szakadékon. Ha harcba keveredünk, akkor a jobb gomb segítségével védeni tudjuk ellenfeleink kardcsapásait. A Q billentyű megnyomásával egy távolabbi – általában magaslati - kameraképet kapunk, mely sokat segíthet abban, hogy a termeket, helyszíneket átlássuk. A játék – a legelejétől eltekintve – végig egy perzsa palotában játszódik, ahol egyik teremből kell a következőig eljutnunk, néhány szabadtéri résszel megspékelve. Ha egy terembe belépünk, akkor a program megmutatja, hogy az adott teremben honnan hova kell eljutnunk. Ez nagy segítséget jelent, de ha mégis megakadnánk, akkor érdemes a Q billentyűt használni. Az F lenyomásával első személyben tudunk körülnézni, de ilyenkor nem tudunk mozogni. Ez akkor jöhet jól, ha egy szakadék szélén állunk, és körül szeretnénk nézni, hogy mi van alattunk. Az egér mozgatásával tudjuk beállítani a Herceget követő kamera állását.

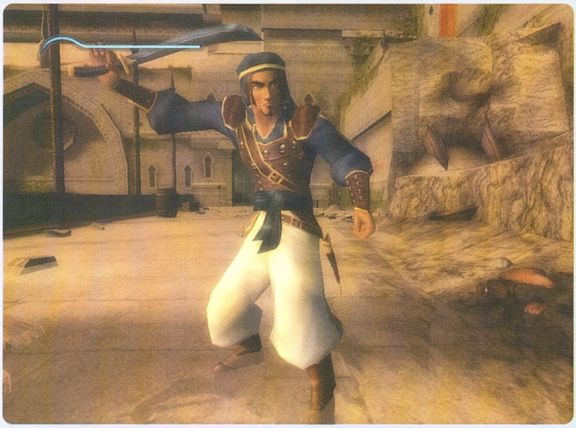
A játék bevezető részében az indiai palotába kell bejutnunk, miközben zajlik az ostrom. Sziklákra, falakra kell felmásznunk, ehhez a jobb egér gombot kell használnunk. Így magasabb falakra is feljuthatunk, ahova amúgy sima ugrással nem tudnánk. Nagyobb szakadékok átugrásakor érdemes a jobbgombot is nyomva tartani, ezzel megnyújtjuk az ugrás hosszát egy kicsit. Ha a Herceg éppen csak átugrik egy szakadékot, akkor megkapaszkodik a másik oldalon. A SPACE lenyomásával ilyenkor fel tudunk kapaszkodni, a C billentyű lenyomásával tudunk leereszkedni. Mielőtt bejutnánk a palotába, két-három nagyobb csetepatéba is belekerülünk. Általában többen támadnak ránk, ilyenkor érdemes megnézni, hogy kik az ellenfeleink, és a nehezebbekkel kell először végezni. A bal gomb+SPACE+irány billentyűkkel kombók és mozdulatok megannyi fajtáját

tudjuk elvégezni. Az egér jobb gombjával tudunk védekezni, illetve a SPACE lenyomásával az ellenfélen átugorva, gyorsan a háta mögé tudunk kerülni. Egyszerre több ellenféllel is tudunk harcolni, a helyzettől függően mindig új mozdulatokat látunk, például más a támadás és a védekezés, ha egy lépcső alján vagyunk, vagy ha a lépcső tetején. Ha több ellenféllel harcolunk, akkor az egér bal gombja mellett annak az iránynak a gombját is meg kell nyomni, amerről az ellenfeleink támadnak. Így mindegyiknek ki tudunk osztani egy-két pofont, rúgást, illetve vágást. A harc addig megy, amíg az ellenfelünk földre kerül.



Az egér jobb gombja még egy funkciót takar, ugyanis az elvesztett energiánkat (életerőnket) pótolni tudjuk, mégpedig ehhez vizet kell innunk. Ha kutat, medencét, vagy bármilyen más helyet találunk, ahol víz van, menjünk a közelébe, és nyomjuk meg az egér jobb gombját.

Ha létrát találunk, a SPACE lenyomásával tudunk felkapaszkodni rá, ha rossz oldalon kapaszkodtunk fel (néha, amikor ugrásból kapaszkodunk meg, ez előfordulhat), akkor a jobb és bal irány gombokkal tudunk átkerülni a létra másik oldalára. Ha a falon kiszögelléseket találunk, akkor azokban meg tudunk kapaszkodni falra futással, vagy egyszerű ugrással, és oldalazva tudunk haladni. Ha utunkat állja egy szobor, vagy a kiszögellés leomlik, akkor vagy fel kell húzzuk magunkat (SPACE), vagy lejjebb kell ereszkednünk (C). A Herceg nem csak létrákon, de minden



útjába kerülő oszlopon is fel, illetve le tud mászni. Sokszor nem tudunk szemből ráugrani egy ilyen oszlopra, ehelyett az oszloppal szemben fel kell futnunk a falra, és a falról szaltózva kell megkapaszkodnunk.

Ahogy haladunk előre, a megszerzett tudásunkat folyamatosan kombinálni kell, van, hogy falon futásból kell létrán megkapaszkodnunk, vagy egy oszlopról kell átugranunk egy kiszögellésre. Amikor a kincseskamrához érünk, egy hatalmas szobor tetején meglátjuk azt a bizonyos tőrt, amely nagyon fontos szerepet játszik a játék és a Herceg történetében. A szobor oldalán egy aránylag szűk helyen kell felfelé ugrálnunk egyik faltól a másikig, hogy a szobor tetejére feljussunk. Ez az első igazán idegőrlő feladat a játék során. Nagyon oda kell figyelni a ritmusra. A SPACE mellett mindig a jobbra, illetve a balra irányt kell megnyomni, mindig azzal az iránnyal ellenkezőt, amerről ugrottunk. A tőrt így sikerül megszerezni, és ekkor indul be igazán a történet.

Elkezdődnek az igazi kalandok

A halálos beteg Vezír megpróbálja a királytól kicsalni a Herceg tőrét, de a király nem hajlandó a fia zsákmányát elvenni. Amikor a Szultánnak megmutatják a hadizsákmányt, a Vezír ráveszi a Herceget, hogy a tőrt szúrja bele a homokórába, melyet szintén Indiában zsákmányoltak. Ekkor elszabadul az idő homokja, és mindenki szörnyeteggé válik. A Herceg feladata, hogy összegyűjtse az idő homokját, és megmentse az apját, és a birodalmat. A homokszörnyekkel - akik olyanok, mint a zombik - ugyanúgy kell harcolni, mint a játék elején a katonákkal, de azzal a különbséggel, hogy csak akkor halnak meg, hogyha a földre kerülésük után a tőrrel kiszedjük testükből az idő homokját. Ezt az E gomb lenyomásával tehetjük meg. Ha ezt nem tesszük, akkor egy idő után feléslednek. A homokszörnyek keményebb ellenfelek, mint a katonák, és mindig többen, több hullámban támadnak ránk egyszerre. A tőr használatával - ha sikerül jókor bevinni a szúrást - meg tudjuk dermeszteni őket. Ilyenkor olyanok, mintha szoborrá dermednének, de igazából az idő másképpen hat rájuk, úgy viselkednek, mintha számukra az idő le lenne lassítva. Egy-két jó vágással ketté tudjuk szelni őket

Az idő homokját gyűjteni amúgy is érdemes, ugyanis a birtokában újabb - igencsak hasznos - képességeket szerzünk meg. Ezeket a képességeket az R gomb lenyomásával tudjuk aktiválni. A képernyő baloldalán találunk egy kijelzőt, amely hamarosan – ahogy egyre több homokot gyűjtünk - négy gömbből, és négy félholdból fog állni. Ha a négy gömb már tele van, akkor az R betű lenyomásával vissza tudjuk fordítani az időt, meg nem történtté tudunk tenni bizonyos eseményeket. Például, ha lezuhanunk egy rosszul irányzott ugrás miatt, és meghalunk, marad néhány másodpercünk, amíg vissza tudjuk fordítani az időt. Az R billentyűt egészen addig nyomva kell tartani, amíg az ugrás előtti pillanatig visszaérünk. Ha a félholdak is megtelnek, akkor az időt ugyanúgy le tudjuk lassítani, mint a Max Payne-ben, de ilyenkor mi is lassabban mozgunk, nem csak az ellenfeleink.

A játékban nem tudunk akármikor állást menteni, csak ha megjelenik egy lángoszlop, ez általában egy nehezebb rész teljesítése után történik. Amikor először mentünk állást egy ilyen oszlopnál, egy víziót látunk, amelyben az elkövetkezendő néhány teremből, pályából látunk ízelítőt. Amikor már egy nehezebb termen átjutottunk, és meghalunk a következő elején, a program csak az aktuális terem elejére rak vissza minket, gyakorlatilag korlátlan ideig próbálkozhatunk. Ha megunjuk a próbálkozást, és kilépünk, akkor viszont a visszatöltött mentéstől kell újra indulnunk. Minden lehetőségnél menteni kell az állásunkat, szerencsére a mentési lehetőségek száma nincsen korlátozva.

A játék általában elég lineáris, nincsenek zsákutcába torkolló vakvágányok, csak követni kell az utat, és így elég egyszerű előre haladni. Néha azonban találunk egy-egy ne-

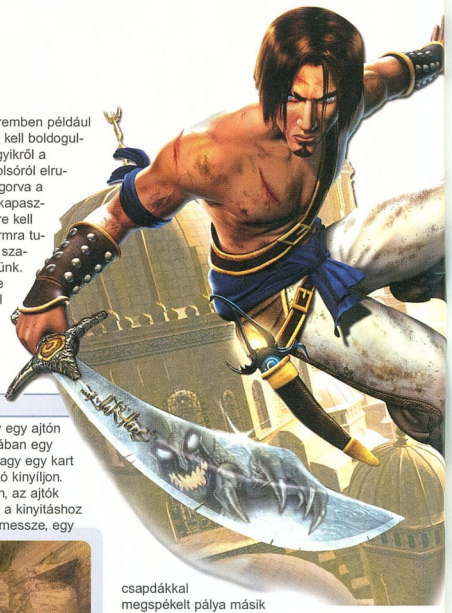
Tippek

- Ha több ellenfél támad ránk, a legegyszerűbb, ha egy körkörös kaszabolással mindegyiket megsebezzük.
- Ha nem vagyunk biztosak abban, hogy merre kell menni, akkor nyomjuk meg a Q vagy az F billentyűt, és nézzünk körül a teremben.
- Mindig figyelmesen nézzük meg az állásmentés előtt mutatott víziókat, rengeteg hasznos információval szolgálnak a következő szakasszal kapcsolatban.
- A denevérek nehéz ellenfelek, várjuk meg, amíg csoportosan támadnak ránk, egy körkörös suhintással így többel végezhetünk egyszerre.
- Ha kevés életerőnk maradt, a tőrrel dermesszük meg az ellenfeleinket, mert ha van a közelben víz, és támadnak folyamatosan, nem tudunk inni belőle.
- Mindig figyelni kell az oszlopok, és egyéb objektumok árnyékait, ha falon futás után kell elrugaszkodni, akkor az árnyék segítségével tudunk célozni.
- A fürdőben egy medencéből kimászva mindig szárítsuk meg a lábunkat, mielőtt bármi komolyabb mozdulatba kezdenénk.
- Ha madarak támadnak ránk, kerüljünk a hátuk mögé, szemből nagyon nehéz megölni őket.

hezebben megközelíthető hasadékot a falon, ahol bemászva egy folyamatosan sötétülő folyosóra jutunk. A végén teljesen sötét van, nem látni semmit, de nem kell megijedni, ha itt tovább megyünk, egy titkos helyre jutunk, ahol egy mágikus kutat találunk. Ha iszunk ebből a kútból, akkor egyrészt viszszanyerjük az életerőnket, másrészt az életerő kijelzőnk maximális értéke növekedni fog, tehát egy ilyen korty után több sebzést elbírunk.

Ahogy haladunk tovább, hamarosan nem csak homokszörnnyé vált emberekkel, de homokteremtménnyé vált állatokkal is találkozunk. Alattomos ellenfeleink, de őket egy-két jól irányzott csapással hatástalanítani tudjuk, belőlük nem kell a tőr segítségével kiszedni a homokot. A homokszörnyek között is megjelennek újabb típusúak, például női példányok, akik jóval gyorsabb, kellemetlenebb ellenfelek, mint a pocakos, lassabban mozgó férfiak.

A termek is jóval bonyolultabbá válnak, elképesztő mozgáskombinációkkal tudunk csak tovább jutni. Az egyik teremben például vízszintes rudak segítségével kell boldogulnunk. Tornász módjára kell egyikről a másikra lendülni, a sorban utolsóról elrugaszkodni, és a falról visszaugorva a közvetlenül fölötte lévőn megkapaszkodni. Onnan egy kiszögellésre kell ugorjunk, ahonnan egy platformra tudunk felmászni. Innen a falon szaladva egy újabb platformra érünk. A falon kell továbbszaladni, de csak rövid ideig, mert aztán el kell rugaszkodni a faltól, hogy egy újabb rúdról egy erkélyre lendüljünk.



Ajtók, ládák

Nagyon ritkán fordul elő, hogy egy ajtón csak úgy besétálhatunk, általában egy gombot meg kell nyomnunk, vagy egy kart meg kell húzzunk, hogy az ajtó kinyíljon. Hogy még bonyolultabb legyen, az ajtók szép lassan becsukódnak, és a kinyitáshoz szükséges kar, vagy gomb jó messze, egy csapdákkal megspékelt pálya másik végén helyezkedik el. A gombokat vagy a padlón találjuk meg, ilyenkor csak rá kell lépnünk, néha a falon, akkor egy falra futással kell aktiválni őket. Hogy egy kart meghúzzunk, szembe kell állni vele, meg kell fogni a jobb egér gombbal, és utána addig kell hátrálni, amíg a kar enged. Erre oda kell figyelni, mert ha a lehetőséghez képest kevesebb távolságra húzzuk ki, akkor kevesebb ideig lesz nyitva az ajtó. Van olyan ajtó, amelyik szimplán becsapódik az orrunk előtt, és van olyan, ami szép lassan, fentről lefelé csukódik be. Ebben az esetben csak szépen át kell bukfencezni az ajtó alatt.

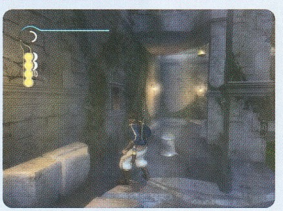
Az is előfordul, hogy egy ajtó csak annyi időre nyílik ki, amíg rajta állunk egy gombon. Ilyen esetben körül kell nézni a teremben, mert biztosan találni fogunk egy olyan ládát, amit oda tudunk húzni a gombhoz.

A ládát a jobb egér gombbal tudjuk megfogni, és az irány gombokkal tudjuk húzni, tolni. Olyan is előfordulhat, hogy egy ládát nem a földön, hanem egy halom doboz tetején találjuk meg, ilyenkor jobb gombbal meg kell fogni, és a jobbra, vagy balra irány gombbal le kell hajítani a földre.

Logikai feladatok

A játék végigjátszása során nem csak ügyességre lesz szükségünk, néha egy-egy logikai feladványt kell megoldanunk, hogy továbbjuthassunk. A legelső ilyen feladat során találkozunk egy életben maradt őrrel, aki megkér minket, segítsünk beindítani a palota védelmi rendszerét. Egy kör alakú platformra kell állnunk, amelyen két forgatható kar található. Az egyik kar a platformot jobbra és balra mozdítja, a másik kar fölfelé és lefelé. A platform alatt négy henger van, melyeket megfelelő sorrendben a platformhoz kell rögzíteni. Ehhez a platformot minden irányban meg kell mozdítani. Nem nehéz összeszedni a hengereket, mert a platform csak egy adott pályán tud mozogni, és minden hengernek, és kapcsolódási pontnak saját szimbóluma van /félkör, teljesen világos kör, stb./. Miután mind a négy megvan, a

platformot fel kell emelni, és a négy hengert egymás mellett el kell helyezni a szimbólumával jelzett helyre. Amikor mindegyik a helyére kerül, csak fel kell másznunk az életben maradt őrrel szemben található létrán, és ott egy falról lelógó karra fel kell csimpaszkodnunk. Ekkor beindul a védelmi rendszer.



Csapdák

Ha azt hisszük, hogy a védelmi rendszer beindítása pozitív hatással lesz a további életünkre, hát nagyot tévedünk. Ekkor beindul az összes halált hozó szerkezet a palotában, és megjelennek a különféle csapdák is, hogy megnehezítsék az előre jutásunkat. Ha a padlón lukak vannak, akkor oda ne lépjünk, mert amint megérintjük, tüskék csapódnak ki. Ezeket a falon futva érdemes kikerülni. Találunk éles pengékkel díszített oszlopokat, melyek egy meghatározott pályán mozognak, és közben természetesen forognak is. Ezeken nem nehéz kikerülni, csak meg kell figyelni, hogy milyen irányban tudnak mozogni.
A padló sokszor hajlamos leszakadni, ha át szeretnénk jutni egy folyosón, ilyenkor a falon futva, vagy egy nagyobb ugrással tudunk átjutni. Természetesen még rengetegféle csapda vár ránk, nem is sorolom fel mindegyiket, hogy maradjon néhány meglepetés is.

Főellenségek

A játékban előre haladva egy-egy szakasz lezárásaként főellenségekkel is találkozunk.
Az első ilyen találkozás nagyon megrázó, ugyanis a Hercegnek az apja ellen kell megküzdenie. Nem könnyű ellenfél, ráadásul folyamatosan négy csatlósa támad minket. Először ezekkel kell végezni, ami nem lesz könnyű, mert, amint egyet megölünk, máris beáll a helyére egy újabb, így folyton négyen próbálnak körbe állni, plusz a király, aki sokkal erősebb, és a fegyvere is veszélyesebb. Ha suhint vele, hiába próbálunk védekezni, biztos, hogy a földre kerülünk. Ezért ezt elkerülendő gyorsan kell mozognunk, hátra szaltókkal, és más gyors mozdulatokkal távolabb kell kerülni a csatlósoktól, hogy egyszerre csak egyel, vagy kettővel kelljen megküzdeni. A csatlósok ellen minden létező trükköt, támadást be kell vetni. Már-már úgy tűnhet, hogy sosem fogynak el, de egy idő után végül a király magára marad. Mint minden főellenségnek, neki is megvan a hibája, gyenge pontja, ezt kell megtalálni és kihasználni. Hiába támadunk bármely oldalról, hiába vagyunk nagyon gyorsak, hiába ugrunk át a király feje felett, minden támadásunkat védeni fogja hatalmas szablyájával. Meg kell várnunk, amíg ő támad, amikor suhintani akar, akkor kell a karddal támadni. Rengeteg kardcsapás után a földre kerül, és ekkor kell használni a törünket.

Segítőink

A királlyal vívott párbaj közben újabb élő emberrel találkozunk, ő Farah, az indiai hercegnő. Farah és a Herceg viszonya kissé döcögősen indul, ami nem is csoda, hiszen Farah-t a Herceg apja rabszolgaként hozta el a palotájából. Szerencsére az incidenst követően segítségünkre siet, egyrészt remekül tud bánni a nyíllal, amikor homokszörnyek törnek ránk, ő messziről besegít. Másrészt vannak olyan feladatok, melyek megoldásához két ember kell, például egyszerre két kart kell meghúzni, hogy tovább lehessen jutni. Arra viszont figyelni kell, hogy Farah ugyanúgy sebezhető, tehát a harcok során meg kell védenünk őt.

Végszó

A játék a felsorolt dolgokon kívül még rengeteg meglepetést tartogat, folyamatosan újabb típusú ellenfelekkel találkozunk, és minden teremben más taktikát kell használni, hogy át tudjunk jutni. Egy biztos, a Prince of Persia: Sands of Time egy elképesztően izgalmas, és gyönyörűen kidolgozott játék, az akciójátékok rajongóinak kihagyhatatlan.

Tim Norton

MEGRENDELŐLAP

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **1100 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

FAR CRY

Az idei ECTS-en az Ubi Soft standja furcsán nézett ki, mindenhol műanyag edénykék álltak a monitorok előtt. A zsurnaliszta persze kíváncsi állatfajta, leül a gép elé, aztán mintha forgószél ragadná el, peregni kezdenek a képsorok. Először kitágul a pupilla, az adrenalin bömbölve feszíti a mellkast, az áll lekoppan, apró nyálfolyam indul el a sajtó jeles képviselőjének szája sarkából, és csillogó tócsába gyűlik a Crytek feliratú diszkrét edénykébe. Csak egy újabb FPS, legyintünk mi így a távolból, ám szívárognak a képek, jönnek az újabb videók, és elkezdünk gondolkodni, vajon mennyire nyálálló egy billentyűzet!? Nem kellene nekünk is valami küblit beszerezni!?

- **CD Link: Video**

- **Fejlesztő: Surreal Software**
- **Kiadó: Vivendi**

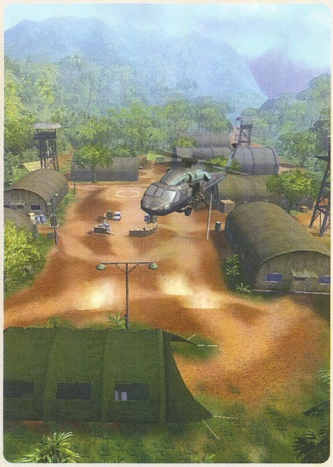
- **Megjelenés: 2002-November-08**

- **Kategória: Kaland**

- **Honlap: http://www.lotr.com/**

A Far Cry születése enyhén szólva a "legkisebb fiú" népmesei fordulat egyik jellegzetes példája, történt ugyanis, hogy egy apró családi vállalkozásból kinövő, netbázisú csapat engine-je, - ami X-Isle demo néven futott - Los Angeles (számunkra) leghíresebb szakmai fórumán, az E3-on, felkeltette a nagy (és mostanság már a "gonosz" jelzőt is kiérdemlő) nVidia figyelmét. A mogulnak rögtön kellett az NV16-os chipsetre épülő kártyáihoz egy techdemó, a Cryteknek pedig csupán egyetlen lépés, hogy az Ubi Soft égisze alatt lendületből belevágjanak a Far Cry-ba. Az ECTS-en besöpört "Best of show" díj azt mutatja, jó irányba haladnak. A Polybump eljárás (ultra high modellek egyszerűsítése a látvány minőségi romlása nélkül), a talaj-deformáció, a realisztikus fizikai modell csak a hab a tortán, aki látta a táj trópusi bujaságát, impulzív elevenségét, a pixel shaderezett csillámló vizet, az már sejti, hogy a vizuális élvezetek csúcsa van megcélozva.

A körítés ugyan enyhén sántít, valószínűleg ez a mű sem a világirodalmat gazdagítja, de lássuk mi is az a maszlag, amit a látvány kedvéért le kell nyomnunk a torkunkon: Dr. Krieger, akinek neve feltűnően hasonlít az Elm utcai kórboncnokra ("Dr." Krugerre), a Csendes-óceán egyik eldugott szigetén, Mikronéziában titkos, egyben tiltott génmanipulációs kísérleteket végez. Őrült ábrándjait egyetlen cél hevíti, a világuralom. Ám a raktáron lévő dögös-bögyös leányzó, aki a kíváncsi újságíró szerepét tölti be, belekotnyeleskedik a gonosz génbizgeráló terveibe. Történetünk itt véget is érne, a nőstényt leleplezik, elkapják a grabancát, és jönne a meggyalázás, valamint a megmurdelés (főgonosza válogatja, hogy milyen sorrendben), persze mi tudjuk, hogy kell lenni egy férfiúnak is, ki kiválóan kezeli a Magnumot, és széles mellkasán ott piheg majd a szépséges újságíró. Nos az úriembert Jack Calvernek hívják, és Valerie Locklin testőreként csap bele a kalandba, hogy a zsoldosok hadán átvereked-ve magát a balul sikerült érkezés (hajótörés, a lány eltűnése) kudarcát helyrehozza.



A modern csúzlikból felhalmozott arzenál (MP5, M16, mesterlövészpuska, stb.) csak a cselekvés egyik lehetőségét adja, a szokásos másztálós-gyilkolós játékok keretén túlmutat, hogy az ellenség mozgását, látóterét nyomon követheted, akárcsak azt, mekkora zajt csap főhősünk, illetve mennyire van takarásban. Fejlesztői körökben máris ódákat zengnek az AI-ról, a szigetet ellenőrzésük alatt tartó zsoldosok ugyanis szabadidejükben a világ dolgait beszélik ki, változatosan és csoportként reagálnak a fenyegetésekre, ismerik a tereptárgyak jelentőségét. Tehát jó kis bujkálós, hentelős shooterre van kilátás…

Alig pár hete jött a hír, hogy a megjelenés a november 28-ra tervezettről átcsúszik jövő év elejére, úgyhogy lehet nyáladzani tovább az ígéreteken, javaslom addig is vegyük készpénznek az eddigieket, és máris megvan a 2004-es Év Játéka-cím várományosa…

TT

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD)	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

UBISOFT™

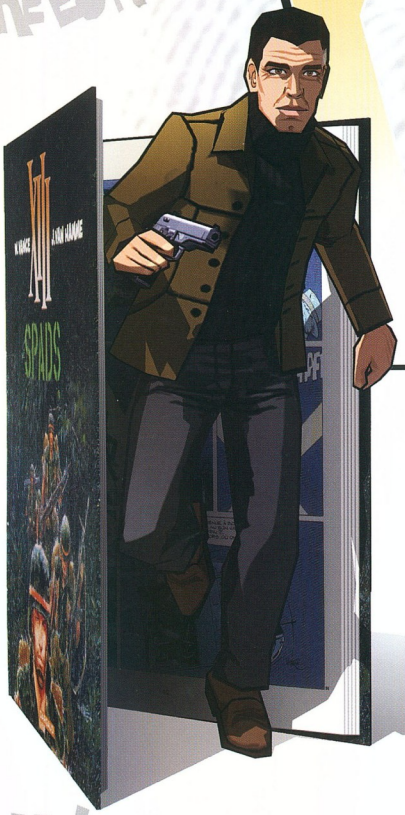
DARGAUD

XIII

SCREECH

WHOOOOOOO

UUUUHHHH!



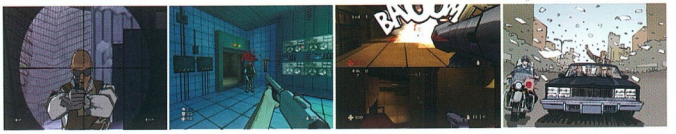
A képregény most életre kel, a főhős pedig Te vagy!

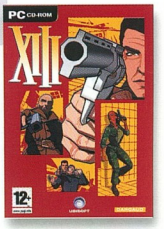
DERÍTSD FEL A TITKOT, ÉS LEPLEZD LE AZ ÖSSZEESKÜVÉST EBBEN A FORRADALMIAN ÚJ TECHNIKÁVAL KÉSZÜLT EGYEDÜLÁLLÓ JÁTÉKBAN!

...MÉG NEM TUDOD, KIBEN BÍZHATSZ!

SLAM!

WAAAAHH





automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Automex Multimédia Kft.

1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

A Tomb Raider™ az N-Gage™ játékgépen! Csatlakozz Lara Crofthoz az új, 3D-s kalandjátékban! Éld át az online mobiljátékok forradalmát az N-Gage™ Arénában! Online jellemzők: Árnyjáték • Tippek és trükkök • Játék-kiegészítők • Végigjátszás • Játékmenet rögzítési lehetőség • **n-gage.com**

eidos core design idea WORKS3D!

Copyright © 2003 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. Tomb Raider Starring Lara Croft™ © Core Design Ltd. 2003. Fejlesztette az Ideaworks3d Ltd. A Tomb Raider és a Lara Croft a Core Design Limited védjegye. Az Eidos és az Edios logo az Eidos Group of Companies védjegye. Egyéb említett termék- és cégelnevezések tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek. Minden jog fenntartva.